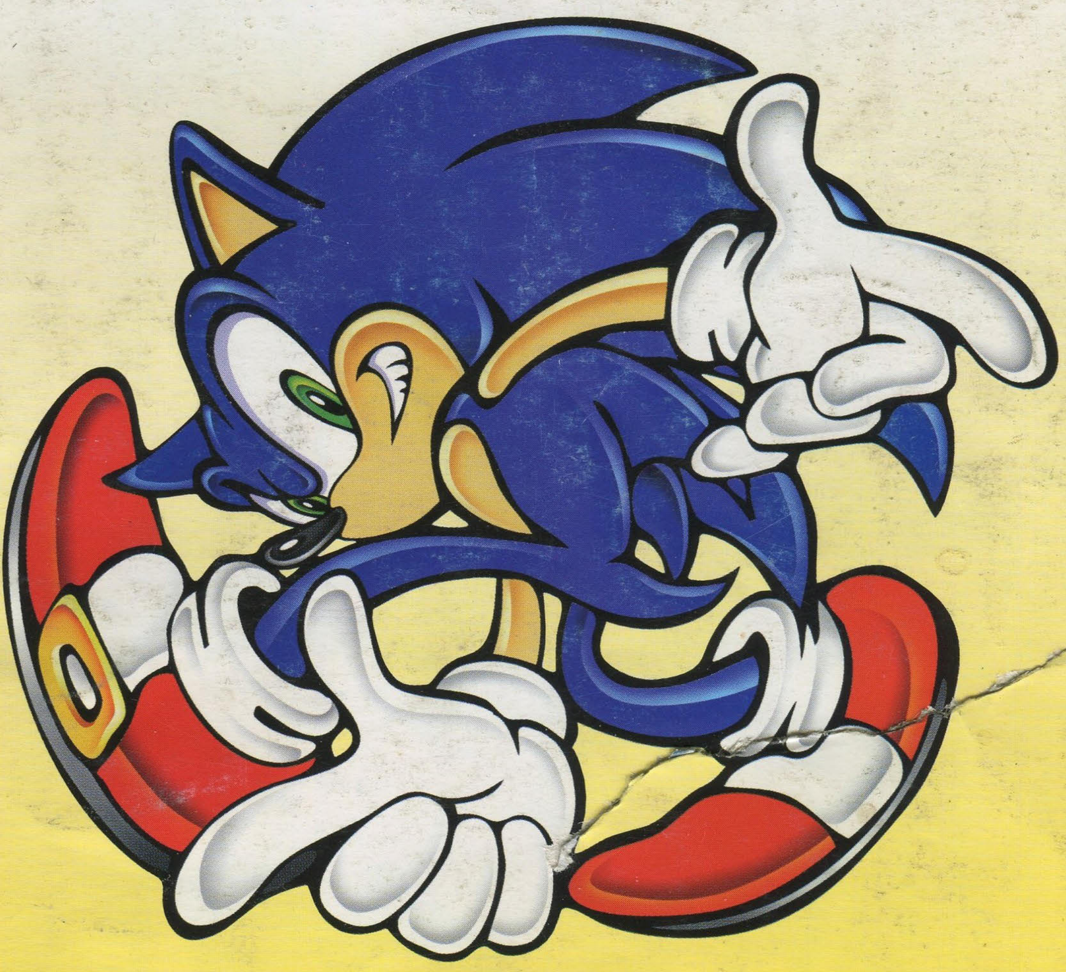
NINTENDO 64 • DREAMCAST • GAMEBOY

MEGA CONSOLE

FEBBRAIO 1999 ANNO 6
L. 6.500
GRUPPO FUTURA®
MEGA CONSOLE NUMERO 56
SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE 45% ART. 2 COMMA 20/B LEGGE 662/96-FILIALE DI MILANO



LEGEND OF ZELDA LA PRIMA PARTE DELLA SOLUZIONE

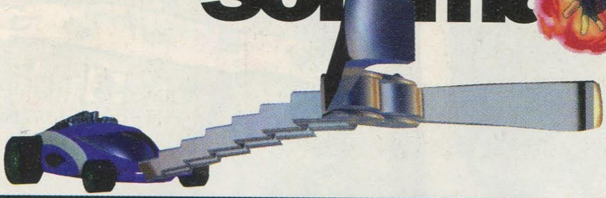
SONIC ADVENTURE

IL RITORNO DEL PORCOSPINO BLU!


Non sbagliare più percorso...
MONACO
GRAND PRIX
racing simulation 2
... sta arrivando su Console.
Distribuito da:
3D Planet S.r.l.
Tel. 02 4886711
Fax 02 48867137
www.3dplanet.it
In collaborazione con:
AUTOMOBILE CLUB DE MONACO
Viale Cassala 22
20143 Milano
Tel. 02 833121
Fax 02 83312300
www.ubisoft.it
© 1998 Ubi Soft Entertainment. © Automobile Club De Monaco. Tutti i diritti riservati. è un marchio registrato di Nintendo Ltd.
è un marchio registrato di Sony Entertainment Inc. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi citati appartengono ai legittimi proprietari.
Go Action


TUTTI GRANDI TITOLI
JAPAN-USA
RRRRR
SE NON VUOI CHE LA TUA
CONSOLE SOFFRA VIENI DA:
BGGAMES
DISTRIBUZIONE VIDEOGAMES
Richiedi il LISTINO RIVENDITORE !
PlayStation
Dreamcast
GAME BOY
NINTENDO64
Da Noi
Trovi Solo
SOFTWARE
ORIGINALE
USA
Dreamcast
SONIC Adventure
JAPAN
BG GAMES
Distribuzione Videogames
Via Palazzolo, 23/F - 24122 Bergamo
Tel. 035/226732 - Fax 035/4178525 - Internet:www.bggames.com
Tutti i marchi e le immagini riprodotte appartengono ai legittimi proprietari
Alca Style

MEGA somma

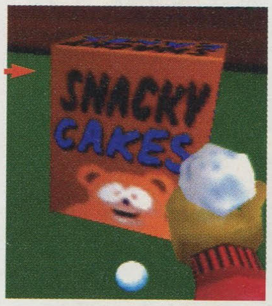






Nintendo 64





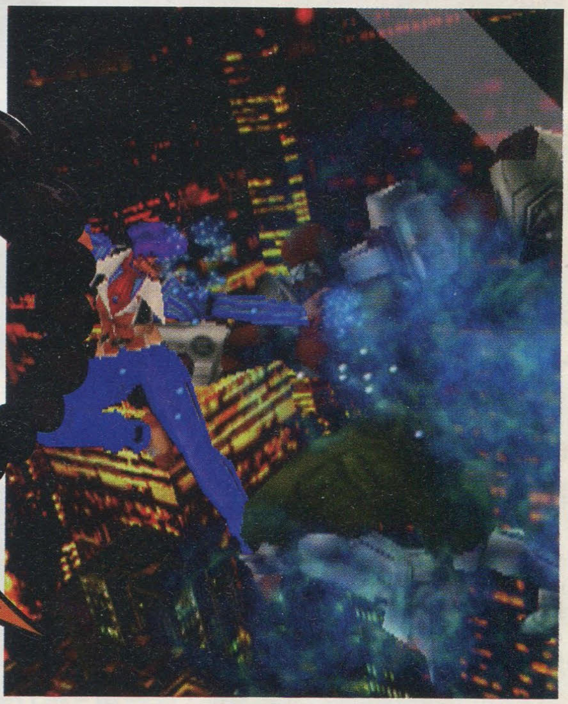
Dreamcast









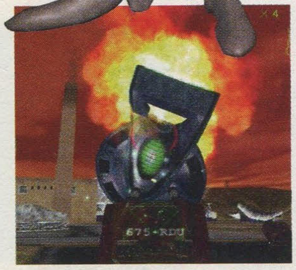








Gameboy Color







Rubriche







MEGA CONSOLE

N. 56 Febbraio 1999

Gruppo Editoriale Futura S.r.l. Nuovo Centro Direzionale Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
www.gruppofutura.it

Direttore responsabile: Paolo Reina

Coordinamento Editoriale: Elga Corricelli

Coordinamento Redazionale: Massimiliano Anticoli

Redazione: Paolo Cardillo

Progetto grafico e impaginazione: Puntografica di A. Valenzano

Hanno collaborato: William "Fulcrum" Baldaccini, Diego "Manga" Cortese, Fabio "Bond" D'Italia, Fabio "Shogun" Ravetto, Marco "End" Ravetto.

Corrispondente dal Giappone: Nicolas Di Costanzo

Pubblicità: Pubblicità diretta Gruppo Futura Laura Meneghin Tel. 02/66526286

GRUPPO FUTURA®

Sede Legale: Via XXV Aprile, 13 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

Abbonamenti: Gruppo Editoriale Futura SpA, c.p. 88 - 20091 Bresso (MI) Tel. 0266526213 (9.00-12.30) Fax 0266526300 E-mail: abbonamenti@futura-ge.com (i versamenti devono essere eseguiti sul c.c.p. N. 38805206)

Stampa: Tiber - Brescia

Fotolito: D.T.P. - Bresso (MI)

Distribuzione SO.DI.P Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

Spediz. in abb. post. 45% art. 2 comma 20/B legge 662/96 - Filiale di Milano.

Contenuto pubblicitario non superiore al 45%

Registrazione del Tribunale di Monza del 13-1-97 n. 1217.

Mega Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da Sega Saturn Magazine e Nintendo Magazine - Emap Images UK

Prezzo del numero L. 6.500. I numeri arretrati degli anni 1997 e 1998 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non sarà possibile richiedere numeri antecedenti il Gennaio 1997. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti verranno indirizzati a: CCP PT N. 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI), mediante emissione di assegno bancario, vaglia postale oppure tramite versamento sul CCP N. 38805206. L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74-1° comma Lettera "c" del D.P.R. N. 633/72 e successive modificazioni.

I lettori che non trovassero Mega Console nella propria edicola sono gentilmente pregati di chiamare in Redazione.

MEGA mail

"OH, SE AVESSI UN CANTO CAPACE DI TRATTENERE IL FLAUTO CHE MESCOLA LA SUA NOTA COL BASSO MORMORIO DELLE FOGLIE DI AUTUNNO"

(STORIA DI GENJI, IL PRINCIPE SPLENDENTE - MURASAKI SHIKIBU)

Nulla. Non succede nulla. La vita procede come sempre con i soliti movimenti, i soliti cambi, la solita Juve che non ingrana. Quest'anno proprio le cose non vanno e il tempo si conclude con l'ennesimo episodio. E in questo marasma cosa abbiamo? Chi si salva? Dopo un periodo non proprio felice Sega si ripropone al grande pubblico con la sua nuova macchina. Lo fa con tante buone intenzioni, dopo tanto lavoro ma anche in sordina, senza farsi riconoscere. Aspetta la consacrazione della sua console, il ritorno di Sonic per saltare poi fuori dall'uovo, ed è già pronta a rinfacciare a tutto il mondo un eventuale successo. Ma è tutto qui? No, certamente c'è dell'altro. Le nuove console creano nuovi ritmi, riaccendono la polemica, torna la guerra... Ci si trova così di fronte a padri di famiglia finalmente convertiti, che entrano a forza in questo mondo. Persone che lavorano, che scolpiscono e danno vita ai nostri alimentatori. Che si prendono cura delle nostre console e che a volte esultano con maggior forza, veemenza, con più entusiasmo. L'età è un fatto puramente anagrafico. Ciò che conta è quelle che ci sentiamo dentro. Ma forse neanche questo... In fondo chi dice che per poter apprezzare i videogiochi sia necessario essere bambini? Perché un adulto non può? È solo una questione di pace interiore, di valutare senza farci influenzare ciò che abbiamo davanti. Avere il coraggio di divertirci con ciò che abbiamo, di non vergognarci di qualcosa che piace. L'importante è essere sereno.

A cura di Fabio "Shogun" Ravetto

Sistemi e Integrati

DONNE E VIDEOGIOCHI

A cura di Silvia

Buongiorno sommo Shogun, mi presento, sono una gentile donzella di 17 anni. Anche io come Laura Gatta (n° 53) fino a due anni fa non potevo soffrire i videogiochi, ma quando nel novembre del '96 ho conosciuto il mio attuale fidanzato mi sono dovuta ricredere. Mirko, da buon videogiocatore, mi ha attaccato questa passione, ed ora io sono più esperta di lui. Innanzitutto vorrei dire che sono in possesso di una PlayStation e Mirko di un N64, ma nonostante ciò vorremmo cambiare piattaforma, e mi sembra che il DreamCast sia la console perfetta per noi. La PlayStation ormai ha un Hardware quasi obsoleto ed il N64 ha pochi giochi e non può far girare i filmati in FMV, mentre il DreamCast è più potente di Saturn, PlayStation e N64 insieme, ma soprattutto i giochi che accompagneranno l'uscita della console ci intrigano non poco. Ora vorrei porti alcuni quesiti. Considerando che la Sega ha letteralmente sbaragliato la concorrenza in sala giochi con la Model 3 e che la sua nuova Naomi è ancora più potente del DreamCast nonostante quest'ultimo sia basato sulla Naomi? Ti saluto e ti ringrazio anticipatamente. Bacioni, baci, bacetti, bacini, pugni, calci, morsi... by Silvia... Mirko ti amo.

P.S.: Mirko non sa che vi ho scritto, quindi sono proprio curiosa di vedere che faccia farà quando leggere la mia missiva.

Altro giro, altro regalo, altra donna convertita. Sapete, ogni tanto sento la mancanza di quel profumo di pollo bruciato, degli schiamazzi dei bambini, del crepitio delle fiamme. Eh sì, mi manca proprio la santa inquisizione ma forse non era giusto convertire la gente usando le loro nocche come tamburelli, come ci insegna la *Pazza storia del Mondo*. Fatto sta che adesso, grazie all'intervento di una pulzella, il mondo femminile si sta svegliando, forse stanno imparando a leggere o, più semplicemente, non si vergognano più e provano a confrontarsi con noi, con gli ometti, che almeno per i mass media rappresentiamo l'approdo naturale di una forma di intrattenimento a metà fra la depravazione e la perdita di tempo. La mia felicità in questo senso è quella che deriva dalle possibilità di un nuovo approccio, di scoprire segreti, nuovi punti di vista su questa nostra forma d'arte. Infatti anche se le ragazze si divertono con il nostro stesso media, non è detto che lo facciano nel nostro stesso modo. Raramente le ho viste preoccupate dal Game Over, non gli interessa sapere le mosse o colpire l'avversario altrimenti non si spiegherebbe come mai la maggior parte delle pulzelle continuino a rimbalzare con la loro Celica da una parte all'altra della pista... Giunge così inevitabile il termine del gioco ma è possibile che in quei 30 secondi quelle tipe si siano divertite più di chi termina il game con una mano sola? Dalle risate sembrerebbe di si.

Il borsino dei Videogiochi

MA QUANTO MI COSTI?

A cura di un Anonimo

Insuperabile redazione di Mega Console, tralascio i complimenti per la vostra testata videoludica (ringraziandovi per pubblicare ogni mese una rivista finalmente "nuova" e "rivoluzionaria") ed arrivo subito al punto della mia missiva: Sega e Sony (con rispettivamente Saturn e Playstation). Quando approdarono qui in Italia, le loro console costavano all'incirca una milionata. Furono due grandi novità, non c'è che dire, un vero e proprio salto di qualità rispetto alle vetuste console a 16-bit. Molte, anzi, moltissime persone, acquistarono queste console della nuova generazione nonostante il prezzo davvero



spropositato (basti guardare il Saturn, che qui in Europa una vendita considerevole la ebbe solo nei primi due anni di vita, poi l'utenza di questa macchina scese, scese...). Dopo qualche anno, poi, i prezzi calarono e furono decisamente più accessibili, sino ad oggi, che Sat e PSX costano £ 299.000! Io penso a tutte quelle persone che hanno comprato queste macchine ad un milione, e credo che gli roda non poco vederle ora in negozio a meno della metà di quanto le hanno pagate loro. Il punto della mia missiva è: le nuove console a 128 bit costeranno di nuovo così tanto quando usciranno e ci sarà ancora qualche stolto che le comprerà subito, sapendo che dopo un po' i prezzi caleranno vertiginosamente? Naturalmente voi di MC (come le altre testate videoludiche) siete esenti da questo mio interrogativo, perché svolgendo questo lavoro dovete avere subito tra le mani queste console, testandole (con il relativo software) per i vostri lettori. Perché vendere console a £ 800.000/un milione, per poi passare a £ 300.000? questo significa che sulle prime macchine si ricavava sul prodotto una percentuale del 400% circa (senza naturalmente contare il ricarico del negoziante) ed non venitemi a dire che ora sono in perdita, perché in quelle due scatole di plastica ci sarà un valore non superiore alle £ 150.000. credo proprio di aver terminato la mia lettera, quindi vi lascio e vado a giocare a Virtua Fighter 2.

Il discorso che fai, scusa il tono franco, caro Anonimo non ha molto senso. Il prezzo di una console infatti, così come ogni altro genere di pubblico consumo è, deve essere, più alto al lancio. I motivi sono semplici. Una nuova tecnologia è inizialmente più costosa quindi, perché il prezzo scenda, bisogna aspettare che le case che producono i vari componenti diminuiscano le loro richieste e ciò avviene solo con il passare del tempo. Non è che Sega e Sony guadagnavano di più all'inizio ed ora regalano le console. Prima le due grandi "S" spendevano di più perché i componenti costavano di più. Ora che i prezzi sono scesi, le console sono più abbordabili. Si passa così da 800.000 lire a 200.000 nell'arco di 2 o 3 anni. Se hai il tempo/voglia di aspettare lo fai altrimenti cicca. È' come se tu avessi il tv in bianco e nero ed esce quello a colori. Puoi attendere che il prezzo cali e rimani con i tuoi toni di grigio oppure... Infine non devi dimenticarti che tutte le macchine importate risentono di un ricarico da parte dei negozi che li importano. DC in Giappone costa 400.000 lire circa: è quello il suo prezzo ma come ti dicevo prima se lo vuoi o vai in Jappo, o te lo becchi da un negoziante o te lo fai spedire. Dipende da te quanto vuoi e puoi fare.



Go Nagai prendi e vai

MAZINGA CHIAMA GOLDRAKE

A cura di R.E.P

Caro Shogun, ti prego, aiutami. Ho un problema serio, che mi ha gettato nella disperazione più totale e non sapendo più che pesci pigliare, ho pensato di rivolgermi a te. Sono ormai lontani i tempi degli scherzi con Koji, i litigi per futili motivi, le gare di presunta superiorità ("Il mio ha le ali" "Il mio però esce da una piscina" "Sì, ma io ho la lama diabolica" "Il mio si è spupazzato Aphrodite A" "Sì, ma non hai il doppio fulmine"), ora la faccenda è seria. Per fartela breve, ieri l'altro, Jun ed io, abbiamo avuto la bella (!) idea di pomiciare un po' e l'abbiamo fatto in una stanza (dove non va mai nessuno!!) della Fortezza delle Scienze. Purtroppo, però, proprio sul più bello, si è spalancata la porta: era quel pezzente (sì, ce l'ho con lui, ed ora capirai il motivo) di Kenzo Kabuto. Non so per quali motivi fosse lì, forse è stato attratto dai gemiti, forse dal mio urlo "BIIIP fuoriiiii!!!!", ma si è talmente incazzato che mi ha mollato un ceffone stratosferico. Il problema è che, con gli arti bionici che si ritrova, mi ha slogato tutto lo slogabile sfigurandomi completamente. Così ridotto avrei potuto far colpo magari sulla marchesa Yanus, ma siccome è Jun che mi voglio fare sono corso a farmi un bell'interventino di chirurgia plastica. Solo che ho poi saputo che nel frattempo Jun si stava intrattenendo con il duca Gorgon (cosa ci troverà poi in uno come lui, mezzo tigre, non si sa) e così, arrabbiato per la perdita dei soldi per l'intervento, nonché quella di Jun, ho pensato di farmi un giro col grande Mazinger per scaricarmi un po' i nervi. Salgo sul Brian Condor, parto, urlo "Mazinga fuoriii!!", ma al momento dell'agganciamento mi sono venute in mente le parole di Jun: "AAHH, Sì, ancora" e così mi sono distratto mancando Mazinga. Quel dannato robot ha continuato a salire in cielo ed ora non so più cosa fare. Come faccio a presentarmi dal dottor Kabuto? Dammi un consiglio su come recuperare i soldi spesi per l'intervento e su come recuperare Mazinga, che attualmente è nell'orbita di Marte (senza far sapere nulla a Kenzo Kabuto). Speriamo che il Generale Nero non attacchi proprio ora, perché come avrai capito sono proprio nella merda!! Ti prego aiutami!!
Tuo Tetsuya (alias R.E.P)
(ALIAS Ermac?)

Caro Tetsuya ne è passato di tempo dall'ultima volta che ci siamo visti. Anche noi abbiamo avuto qualche disguido (Goldrake contro Mazinga) ma alla fine si è appianato tutto ed io ti ha salvato il culetto. Purtroppo vedo che non hai ancora imparato a tenere a freno i tuoi ormoni... Ok, ok, non mi pare il caso di farti la paternale, in fondo io ho tutto il Goldrake rigato da quel mafioso di Rigel che me lo ha scolpito con il forcone e questo solo perché mi ero chiuso nella stalla con Venusia. Accidenti! Essì che dovrebbe saperlo... Sarò alieno e la tuta mi stringerà un casino ma anche io ho i miei bisogni. Comunque, per quel che riguarda il tuo problema, purtroppo al momento non posso aiutarti, sono bloccato alla base. Non pensare male, non è che non mi voglio muovere per paura di un attacco di Vega ma semplicemente perché la nuova colf assunta da Poctor è una perfetta deficiente. Ha continuato a scaricare i panni sporchi di tutta la base nel tunnel che uso come accesso a Goldrake pensando che fosse quello della lavanderia e così ora ho il robot sommerso dalle mutande di tutto l'osservatorio. Abbiamo già provato a spingere Alcor nel condotto ma i risultati non sono stati soddisfacenti. Se puoi aspettare un paio di giorni sarò felice di darti una mano altrimenti, se il tuo problema è pressante, prova a rivolgerti a Hiroshi. Stai solo attento a non andare da lui il Martedì e il Giovedì: in quei giorni prova i componenti con Miva nel BigShooter. P.S. Se parli di sfiga e problemi pensa a me. Con tutte le ragazze che c'erano sul mio pianete l'unica ad essere sopravvissuta è mia sorella. TI PARE GIUSTO? Non poteva essere la panettiera?

Come ottenere gratis questa splendida borsa!

APRA SUBITO

A cura di Giovine Raffaele

Perché già scrivere il necrologio di N64, proprio ora che comincia il divertimento. Con gli ultimi giochi usciti di casa Nintendo e con il continuo migliorare della qualità di quelli di terze parti, direi che il meglio deve ancora arrivare. Una macchina come il DreamCast, ora come ora, non può assolutamente impensierire nessuno (senza contare che da quanto si è potuto capire all'ultimo Tokyo Game Show, i giochi che stanno per uscire sono deludenti se paragonati alle rispettive controparti a gettoni). Le vicende passate non insegnano nulla? Innanzitutto, perché le software house più importanti si interessino alla macchina, Sega deve cercare di avvicinare quanto prima la base installata PlayStation (la vedo molto dura) e N64, e questo non è semplice visto il successo che continua a riscuotere la macchina Sony ed i

sempre più convincenti segnali di ripresa trasmessi di recente da Nintendo. E' chiaro che Sega non inizierà un nuovo capitolo della storia del divertimento elettronico: DreamCast dovrà vedersela con gli stessi antagonisti che hanno avuto la meglio sul suo predecessore. Sono dell'idea che lanciare sul mercato macchine così potenti sia controproducente: le macchine oggi in circolazione non hanno ancora dato il meglio e la maggior parte dei programmatori in circolazione non sarebbe capace di sfruttare a dovere le capacità del 128 bit, almeno all'inizio (leggi: anni). Perché oggi dovrei cambiare quanto possiedo per una macchina che non può darmi da subito delle certezze (dico sempre a me stesso che l'eventuale acquisto di una nuova macchina va ponderato almeno due anni dopo la sua nascita): avere una macchina così potente e non potere avere immediatamente quantomeno conversioni fedeli di titoli da coin-op quando l'hardware è il medesimo, mi sembra la solita presa per i fondelli. Allo stato attuale delle cose io la vedo così: i prossimi due anni vedranno N64 affermarsi definitivamente, grazie all'uscita di grossi giochi non solo realizzati dalla stessa grande "N" e dai "soliti" Rare ed Iguana, ma anche da altri grossi nomi dell'industria videoludica che hanno cominciato ad acquisire una certa dimestichezza nel programmare la console, e sono certo che i migliori risultati ottenibili non sono lontani dall'arrivare. Non scordiamoci poi dell'espansione ram che potenzialmente ha più mercato rispetto ad un ulteriore accrocchio (leggi:64DD) che non solo rappresenterebbe un aggravio di costi non indifferente per noi utenti, ma che caratteristiche a parte, non ha al momento al suo attivo nessuna killer application. PlayStation da parte sua non ha più niente da dimostrare: non solo ha salvato il mercato da una fine prematura, ma lo ha portato a livelli di crescita impensabili. Questo non vuol dire che non ha più niente da dire: Metal Gear Solid testimonia il contrario. Semplicemente, credo che, in occasione delle recenti festività natalizie, titoli come Toca 2, Colony Wars 2, Cool Boarders 3 (tutti di ottimo livello per carità) ma anche Final Fantasy VIII (sempre che esca), Crash 3 e Tomb Raider 3 per quanto buoni possano essere, non impensieriranno più di tanto Nintendo, che con i vari Zelda, Turok 2, F-Zero X e probabilmente Rogue Squadron la farà da padrone. Saluti.

N.B.: piccola considerazione sul tenore delle lettere pubblicate negli ultimi numeri di Mega: il fanatismo che traspare negli scritti redatti dai fans Nintendo è sicuramente deplorevole, ma non scordiamoci che questo sentimento ha contagiato a suo tempo anche i sostenitori Sega che monopolizzavano la posta nei loro attacchi contro i possessori Playstation e che non volevano vedere al di là dei "loro" Sega Rally, Virtua Fighter 2 e Virtua Cop 2. Non credo che le cose cambieranno, anzi, ho l'impressione che il fanatismo tornerà a solcare le pagine della rivista non appena sarà disponibile DreamCast. Sono passati gli anni, siamo cresciuti, ma la maturità, ahimè, è ancora latitante.

Nessuno sta scrivendo o ha scritto necrologi su Nintendo. Semmai è la stessa casa di Osaka che ha fatto di tutto per rendersi antipatica al grande pubblico e a molte software house con i suoi continui ritardi e cambi di direzione. Noi però di questo ci siamo sempre occupati a livello giornalistico, con articoli che avevano lo scopo di informare l'utente. I giochi, i bei titoli sono stati sempre valutati a parte, esulando dal contesto e dai pantani di marketing nei quali Nintendo si trova tuttora. Zelda 64 è un titolo eccezionale. F-Zero idem. Li ho e mi diverto come un matto ma questo non basta. Il passato insegna molto a patto di non deformarlo. La nuova macchina Sega avrà le stesse possibilità di successo che ebbero Saturn e Play e questo indipendentemente dal fatto che le console che abbiamo attualmente siano state sfruttate o meno. Ciò che farà la differenza sarà la qualità dei giochi. Se saranno migliori, Sega andrà avanti altrimenti ciccia. Ovviamente ci vorrà del tempo, un tempo fisiologico. La cosa che mi ha scioccato è che i primi detrattori del DC, i grandi inquisitori sono proprio i possessori di Nintendo che tanto hanno predicato l'attesa, prima della macchina, e poi dei giochi. Loro, i puri, i convinti assertori dei pochi ma buoni che, a parte un paio di titoli, non hanno nulla di originale se non una veste grafica più definita, texture e molta nebbia. Certo c'è anche il divertimento, molto, ma sovente le forme in cui si esprime sono quelle classiche. Ogni generazione tende a soppiantare quella precedente. Fortunatamente le software house non aspettano che una console raggiunga le vendite delle controparti più "antiquate" per buttarsi a capofitto, se fosse così nessuna nuova macchina avrebbe la possibilità di svilupparsi. Niente console niente giochi ma senza giochi chi acquisterebbe mai una console? Nessuna macchina è mai uscita con 20, 30 titoli e la situazione di DC è la stessa nella quale si sono trovati i suoi fratelli minori. Il successo si crea col tempo, facendo uscire giochi belli e divertenti. Tu puoi benissimo aspettare ad acquistare una console fino a quando questa non viene sfruttata a dovere. Perfetto. Altri non lo fanno. Stupidi? No, solo questione di idee. È la stessa gente che ha acquistato la Play subito, il Saturn subito, il Nintendo 64 subito. Non bisogna porre veti, forse potrebbe capitare ancora quello è successo con il Jaguar e il 3DO oppure DreamCast potrebbe essere la nuova Play o ancora il Nintendo 64 potrebbe svegliarsi e conquistare il mercato. Io però non mi chiamo Nostradamus e non amo fare previsioni di questo tipo. Le idee che esprimiamo sono belle e ci si può scommettere sopra ma, in fondo, si tratta solo e sempre di fantastici ed appassionanti scontri verbali.



Auchan

GRUPPO RINASCENTE

A cura di Zolimo(?)

Egr. redazione di Mega Console, vorrei esprimere la mia opinione riguardo il mondo dei videogiochi. Sono deluso dalla qualità di quegli ultimi prodotti che molti definiscono "autentici capolavori" poiché sono solo giochi di vecchia data (Alone in the Dark, Doom, Mario 64...) rivestiti da una grafica migliore a cui hanno cambiato solo il nome. La qualità tecnica ormai la fa da padrone (più che giusto se si vuole il massimo realismo e un devastante impatto visivo) e l'intelligenza artificiale ha raggiunto livelli incredibili in continua espansione. E poi? Vengono tradite le speranze di noi utenti, manca il coinvolgimento, la varietà, l'originalità, e soprattutto la longevità; i videogiochi stanno assumendo un tono troppo consumistico. Raramente ci si trova davanti ai "capolavori". Un buon inizio si può intravedere nei prodotti Rare, non solo per l'uso fenomenale delle potenzialità della console su cui lavorano (l'N64), ma anche per la creatività di questo team di sviluppo. Prendete Banjo-Kazooie: quando mai si sono visti un doppio finale, un puzzle 3D in movimento e una fase di training iniziale così ben realizzata che rende futile il manuale di istruzioni? Molti credevano che la fantasia fosse giunta ad un limite, ed unica chance per i programmatori fosse quella di migliorare il passato adottando hardware sempre più potenti; eppure mi è bastato questo titolo per cambiare idea: c'è ancora molto da inventare. Quindi concludo appellandomi ai creatori di videogiochi nella speranza che cambi il target di mercato e che dei semplici poligoni e pixel in movimento si trasformino in qualcosa di geniale. Distinti saluti.

Il problema dell'originalità è una questione annosa, di difficile soluzione anche perché l'originalità, così come la conoscevamo anni fa, è bella che morta. Sarebbe come pretendere che un pittore dipingesse qualcosa di nuovo... Non si può perché non ci sono altri soggetti. Lo stesso vale per i giochi: i soggetti sono quelli, ora bisogna trovare nuove tecniche per affinarli, modificarli, cambiarli, farli crescere e



GRANDE SNOW PARK GRANDI EVOLUZIONI
CERVINIA
BREUIL - VALLE D'AOSTA (Italy)
• Uno Snow Park tra i pini del Lago Blu e Cieloalto
• Un half-pipe per bruciare energia
• Un campo scuola per diventare grandi
• Gobbe da togliere il fiato
• Un tracciato per il boarding-cross lungo un chilometro
• Musica, musica, musica...
• 30.000 lire* e lo ski-pass è tuo!
*Area-ski Carosello
Breuil
CERVINIA
VALTOURNENCHE
IERI, OGGI, DOMANI.
Sport & Promozione s.r.l. - Piazzale Funivie
11021 Breuil-Cervinia (AO)
Tel. 0166.94.44.11 - Fax 0166.94.44.99
Cervino S.p.A. - Piazza Bodoni, 3 - 10123 Torino
Tel. 011.81.82.111 - Fax 011.81.82.199
GBM ITALIA

migliorarli. C'è chi identifica ciò con una maggiore aderenza alla realtà, chi punta su periferiche in grado di immergere il giocatore in nuovi mondi. Chi limita il tutto a miliardi di pixel e ad una grafica più colorata. Chi ha ragione? Nessuno, almeno fino a quando i titoli prodotti riusciranno a divertire. Per quel che riguarda Banjo non lo considero certo un titolo innovativo. È un ottimo prodotto, un bel passo in avanti, un titolo raffinato ma non un gioco innovativo. Non credo però che alla gente questo importi molto, certo abbiamo ricevuto lettere di persone che si lamentavano della carenza di novità di Banjo ma ciò non toglie che il titolo sia veramente maiuscolo. Non ritengo più necessari ulteriori distinguo in questo campo, penso che la fase nella quale ci troviamo resterà tale fino a quando non incapperemo in un nuovo balzo tecnologico che offrirà un ulteriore livello di coinvolgimento, magari con altre periferiche.





Avanti Tutta

DESIGNER'S EDGE

A cura di Luca Bisagini

Caro Shogun, da ormai due anni si è risvegliate in me la passione per i videogiochi. Tutto era finito circa a metà degli anni Ottanta, quando, complice l'imminente crash (così ben descritto da Didimo su SPC), la mia nuova console, Coleco Vision, in pochi mesi vide sparire dal mercato quasi tutti i giochi, con mio sommo disappunto. Da allora ho praticamente saltato due generazioni di console, pur continuando a frequentare sale giochi. L'anno scorso la folgorazione: Playstation. Non sto qui ad elencare tutti i motivi del suo successo di cui più volte si è discusso nelle tue pagine, incluso il fatto della pirateria, che, avendo io una console USA modificata, lo confesso, più volte mi ha tentato; ma piuttosto ti scrivo per attaccare la Sony, ed ora ti spiego il perché. Quest'anno a luglio, spinto dalla curiosità e stanco di poligoni spigolosi ho acquistato la console della grande N, di cui ho sempre stimato la giocabilità riscontrata nei giochi acquistati per il mio fido Gameboy. Ovviamente sapevo bene la situazione del mercato, il fatto che i titoli veramente imperdibili non fossero poi così tanti, i costi del software maggiori, ma i continui riferimenti sia nella posta che in alcune recensioni ai TITOLONI per l'Ultra di SPC mi avevano messo un tarlo, che nei mesi successivi era stato alimentato da una serie di giochi per PSX che dopo una iniziale valutazione positiva dovuta ai miglioramenti grafici si erano rivelati praticamente identici ai capitoli precedenti, se non, in alcuni casi, anche peggio. Mi riferisco ai capitoli precedenti, perché una larghissima parte dei titoli succulenti per PSX erano seguiti, e qui la lista si farebbe lunga; prendo ad esempio F1 '97 e RE 2, che sono stati forse le due più grandi delusioni. Con l'Ultra 64 in pochi mesi mi sono impossessato dei migliori titoli al momento disponibili (Mario, ISS, Mario Kart, Wave Race, 007 e recentemente ISS98 e F1 World Gran Prix), molti di questi titoli li ho acquistati usati, pagandoli £ 50.000. altri titoli discreti come MCR, Nagano, Star Wars ed il mitico Turok, sono a mio parere titoli molto giocabili. ISS a parte la grafica stupenda offre una giocabilità ed un controllo che fa impallidire la sua controparte per PSX. La Konami, anche con Nagano è riuscita a realizzare un buon gioco per N64, mentre per PSX come giocabilità siamo su livelli scarsi. I tocchi di classe per ISS98 presenti nella versione Nintendo, così come alcune opzioni, sono assenti in ISSpro, quasi a dimostrare che Konami ha stretto un patto esclusivo per il N64, o forse più semplicemente che la Nintendo esige una certa giocabilità nei suoi titoli, peraltro sempre presente nelle cartucce da lei prodotte. Non è un caso che non siano ancora usciti seguiti per Mario, Wave Race e compagnia bella, i titoli sono già così, a distanza di anni, praticamente perfetti e difficilmente migliorabili. Discorso a parte merita F1 World Gran Prix, da voi bistrattato, ma osannato da riviste di tutto il mondo, che per quanto presenti un metodo di controllo sicuramente perfezionabile, annichilisce per intelligenza artificiale e coinvolgimento tutti i titoli similari usciti per PSX. Insomma, sarà solo un caso che io con F1 97 al quinto giro mi addormento? Per carità, le ciofeche per Ultra non mancano, e sono anche più costose, ma se molti come me si fossero limitati ad acquistare titoli prodotti dalla grande N, o se prima di comprare una console consultassero riviste competenti come quelle da voi pubblicate la situazione migliorerebbe. Essendo io un videogiocatore dai gusti abbastanza vari, è ovvio che la Play mi è comunque indispensabile (Ray Storm, Tekken, Granturismo) per tutte quelle categorie di gioco per cui il Nintendone, purtroppo , non ha degni rappresentanti. Il mio difatti è un attacco alla Sony, e non alla Play Namco Station. Colpevole a mio avviso di aver troppo Pcizzato la sua console, non avendo lei stessa un'esperienza diretta; tutto ciò ha prodotto una saturazione di titoli sempre uguali, carenti di giocabilità anche in generi in cui questa è fondamentale. D'accordo, sono stati introdotti alcuni generi che prima erano prerogativa esclusiva dei PC, segmenti comunque minori del mercato, ma al prezzo di lunghi caricamenti e spesso, purtroppo, della stessa giocabilità che contraddistingue questi giochi da sempre ripudiati da un vero amante delle console. Solo la Namco e qualche altra casa Jap, in alcuni casi è riuscita a dare alla Play una parvenza di console, per il resto è stato il festival della conversione e della scattosità (vero EA?). Insomma, se si acquista una console, non è simpatico vedere dei giocatori robotizzati e un marsupiale che ha la libertà di movimento di una cavia da laboratorio. Vedremo cosa accadrà con le nuove console sempre più potenti e discendenti dai computer a loro volta sempre più consolizzati. Ma in mezzo a tutto questo, per adesso resiste Mario, che sventola la bandiera della giocabilità. Vorrei conoscere il tuo parere su questa sinergia che si sta creando fra console e PC, a mio modesto parere non molto promettente, perché le due cose, anche se simili, sono per concezione ed utilizzo pratico molto distanti, ti saluto cordialmente presentandomi, ho 27 anni, sono sposato ed ho un bimbo, credo che giocherò finché l'artrite me lo impedirà, alla faccia di chi ci prende per il culo.

Nessuno mette in dubbio che i giochi per Nintendo 64 siano divertenti. Esistono diversi titoli validi: insomma il Nintendo ha un sacco di capolavori. Purtroppo la qualità media dei prodotti usciti non è elevatissima, le ciofeche sono parecchie e, questo non mi stancherò mai di sottolinearlo, è una vergogna che, ancora oggi, la console della grande "N" non abbia un beat 'em up decente, qualche shooting game 2D o dei giochi strategici. Ci sono generi inflazionati, con cloni e cloni (basta vedere la lista di spara e fuggi in prima persona) mentre altri sono lasciati allo sbando. L'arrivo dell'N64 ai suoi tempi fu tanto atteso anche a seguito della rivoluzione proclamata da Nintendo. Effettivamente l'N64, dal pdv dell'hardware, offre una maggiore potenza e definizione di PlayStation. Di fatto, con il suo 32 bit, Sony ha tracciato la strada da seguire, Sega ha cannato puntando sul 2D e Nintendo, quatta quatta ha aspettato. Mario 64 è stata la rivoluzione, un gioco nuovo perché privo delle limitazioni dei precedenti titoli in 3D. Ora mi sembra che l'N64 si trovi di fronte alla prima, vera, prova del fuoco.

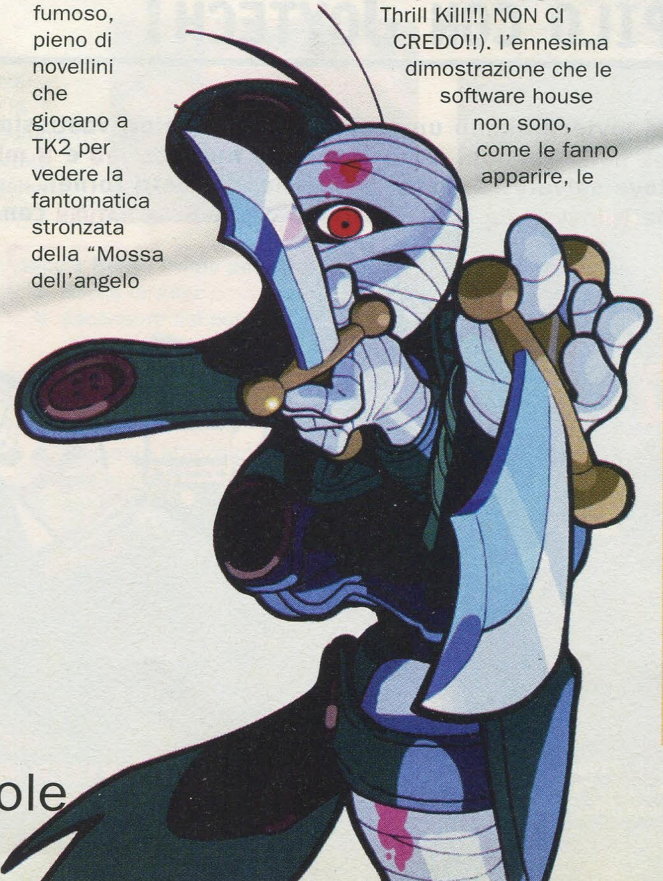
Dall'uscita del baffo non si sono viste altre rivoluzione. Ci sono state scosse, nuovi capolavori ma niente più rivoluzioni. Con questo non intendo sminuire le potenzialità della console targata Nintendo. Personalmente non mi aspetto rivoluzioni nemmeno dal DreamCast, bei giochi sì, ma rivoluzioni... Per quelle bisognerà aspettare che intervenga qualcosa di veramente strabiliante, un ulteriore passo in avanti della tecnologia che dia lo possibilità di "creare" nuovi generi (Shen Mue? Forse). Oggigiorno dobbiamo accontentarci di titoli sempre più divertenti, meglio realizzati e raffinati. Per quel che riguarda il discorso del possesso hai ragione, se si dovesse tenere conto dei game che si possono giocare Nintendo dovrebbe vendere più di Sony. In fondo i capolavori Nintendo sono a livello dei migliori titoli Play. Sony però offre una qualità media superiore, tonnellate di buoni prodotti di ogni genere e poi, diciamocelo, anche la pirateria fa parecchio!

Mondi Moderni

SEMPRE PIU' GIOCHI

A cura di Raffaele "imbruglia" Cherubini

Saluti Fabio, sono Imbruglia. Prima vorrei precisare che sono della tua stessa sponda (oh, non mi deludere proprio adesso) e quel "fesso" all'inizio della mia prima missiva stava a dimostrarlo. Secondo, vorrei precisare che la mia affermazione riguardante il fascino dei giochini doveva essere presa con le molle: non intendevo certo che se si va in un negozio più o meno ispirati si possono comprare copie di F1'98 in grado di rivaleggiare con GT (per la mera cronaca questo è costato come PE, senza sommare il Dual giapponese, sommandoli mi compravo un bel Saturn) o far venire Tomb Raider 2 originale rispetto al prequel. Cercavo solo di far presente che, in un paese italiota (italiano-idiota), con gente che non dispone di accesso alla rete, l'informazione sui videogame è limitata a pochi blandi giornali (Mega e Super esclusi, ci mancherebbe) e gli unici veri esperti che si possono incontrare sono, oltre ai pirati (bastardi, naturalmente) i venditori di giochi d'importazione. Luoghi dove puoi avere la speranza di trovare sugli scaffali Xenogears, FFV, giochi dei quali non si fa che leggere e rileggere le recensioni, lì li si ha a portata di mano. Questi momenti succedono appunto quando si va a comprare un gioco. Ecco, forse avrei dovuto scrivere "la metà della bellezza di comprare un gioco" e si sarebbero potute evitare polemiche. Ma la parte verosimile è che per me hai dato una risposta perfetta, anche se non mi quadra il discorso dei Coin–op. Personalmente non mi hanno mai dato particolari emozioni. Quando li finisci che succede? Niente, il tuo record rimane lì per un giorno e non gli frega niente a nessuno. Voglia di rigiocare non ne esiste per la poca longevità di cui sono intrisi, e l'ambiente è fumoso, pieno di novellini che giocano a TK2 per vedere la fantomatica stronzata della "Mossa dell'angelo di Low", e pieno di ragazze che molto probabilmente non sono lì per contare le differenze di poligoni tra una Model e l'altra. Ma il vero motivo per cui scrivo è un altro. Il monopolio Sony nei vari mercati ha portato nel catalogo molti seguiti al contrario dell'Ultra. Vedi Toca 2, TR3, Test Drive S, Colony Wars 2, Ridge Racer Type 4, Crash Bandicoot 3, Abe's Exoddus, F1'98 (continuo o mi fermo?). invece per l'ammiraglia Nintendo ci sono le line-up EA (di certo non esclusive), qualche porting da Play e PC e poi... e poi nient'altro (ah, Zelda). Ma allora, meglio avere decine di sequel (che inevitabilmente ne producono altri), anche di buon successo, ma con l'originalità presente solo nella press-relaese, oppure un qualche paio di giochi (dei quali il 30% cloni) abbastanza nuovi? Gli estremisti Nintendo sono ancora contenti di essere in pochi, con una fame di games così grande da accogliere fra le braccia F1WGP come Granturismo? E l'armata Sony si vanta ancora di essere sterminata con 600 titoli nel listino, dei quali solo una decina sono capolavori originali e gli altri solo cloni o sequel? Se la gente compra Mortal Kombat è logico aspettarci film, seguiti e mere copie (a proposito, PSM ha fatto un adesivo e la strategia di Thrill Kill!!! NON CI CREDO!!). l'ennesima dimostrazione che le software house non sono, come le fanno apparire, le dispensatrici di sogni, ma semplici aziende con le solite cose in testa: profitto e guadagno. Square compresa. Secondo voi continua a progettare Final Fantasy per la gioia degli appassionati o per le complessive 16 milioni di copie vendute in totale dei vari capitoli? Ma meglio allora l'originalità o la quantità di buoni giochi ma sequel? Gli user Nintendo risponderebbero "L'originalità" non perché sono puristi, ma perché gli conviene. Così come i 32 bittari preferiscono "a seconda". E gli early-adopters con un Dreamcast in cameretta saranno sottomessi o guarderanno tutti sorridendo? Un'ultima cosa riguardante quel Davide e qualche cosa. Su Mega Expert chiedi che versione di Dreamcast ti converrebbe e su Mega Mail scrivi che il 64 bit è la console migliore. E allora che ti frega prenderne una peggiore? Sei un fortunatello che avrà la 128 bit il 27/11 (come me, d'altronde...) solo per moda e per sentirsi superiore agli altri, oppure il solito "la mia console alla tua gli fa un culo così perché non ho voglia di comprarne un'altra, altrimenti sarebbe il contrario"? E poi salutandoli in quel modo hai ancora amici? Don't you think (che spiritoso, eh?)...



Sony è, volente o nolente, sempre al centro del mercato, dei discorsi, ed anche di questo dobbiamo ringraziarla. Da tempo non si registrava, non si percepiva un tale fermento. Per arrivare a questo punto però abbiamo dovuto fare delle concessioni. Così per far conoscere i videogiochi li abbiamo dati in pasto a tutti e, come era successo ai tempi di Amiga, i "grandi" hanno ridotto il tutto ad una mera perdita di tempo, ad un futile intrattenimento. Una parte di questo successo e di questa relativa caduta di tono è dovuta sicuramente alla pirateria che tanto ha fatto per la diffusione della console. Sarebbe stupido affermare il contrario ma, ahimè, molta gente compra Play perché la si trova ovunque, perché Sony fa una pubblicità intelligente, perché si possono avere 500 e passa giochi e volendo li si paga 5.000 o 10.000 lire. Davvero una brutta storia. E le software house, loro non sono mai state dispensatrici di sogni, sono fabbriche, aziende che mirano al profitto. Per far soldi devono sfornare prodotti validi e divertenti ma è nel loro interesse. Il resto è tutto fumo, una abile cortina messa in piedi con la compiacente ed ingenua collaborazione di frange di fanatici che, fra tutti, rappresentano i videogiocatori più ingenui. Per quel che riguarda invece il mio discorso sui coin-op, questo non riguardava tanto il videogioco in se e per se quanto nell'ambiente in cui si svolgevano gli scontri e in quello che ne seguiva (non tutte le sale sono fumose, non tutte le compagnie sono composte da tarri e non tutte le tipe non capiscono niente di poligoni).

RIBES BOYS

Poche righe, pochi sogni. La posta è sempre qui, pronta e al dente. Ar dente in quel di Roma o nel caminetto. Irri-dente dal dentista o per le sue gag. Mor-dente se andate a cavallo o vi piace essere pungolati. De-mente perché la scrive il sottoscritto.

Posta (Stra)Ordinaria	**Mega Mail - Mega Console Via XXV Aprile, 39 20091 Bresso (MI)**
Fax	**02 - 66526222 specificare Mega Mail**
E-Mail	**f.ravetto@agora.stm.it**



Tonic Trouble
Se Ed freme...
Super Ed spreme!
Distribuito da:
3D Planet srl - Via E. Fermi, 10/2
20090 Buccinasco (MI)
Tel. 02 4886711 - Fax 02 48867137
www.3dplanet.it
Windows CD-ROM PC
DVD ROM
Nintendo 64
Nestlé Lion
Ubi Soft S.p.A.
Viale Cassala,n 22 - 20143 Milano
Tel. 02 833121 - Fax 02 83312300
ubisoft@ubisoft.it
www.ubisoft.it
Ubi Soft Entertainment
© Ubi Soft. Tutti i marchi e i loghi citati appartengono ai legittimi proprietari

MEGA expert

Giro, giro tondo, casca il mondo, casca la terra, tutti giù per terra. E poi in fretta, tutti dritti e scattati, pronti all'ennesima scorpacciata di informazioni. Pronti a risolvere enigmi, a decrittare crucintarsi, a fugare dubbi, a scacciare i testimoni di Geova dal citofono. A questo serve Mega Expert. Per questo siamo qui oggi e così via, via, via... Verso mille e mille altre avventure!

A cura di Fabio "Shogun" Ravetto

Posta (Stra)Ordinaria

Mega Expert – Mega Console
Via XXV Aprile, 39 20091
Bresso (MI)

E-Mail

f.ravetto@agora.stm.it

Ladies and Gentlemen, Omega Red e combriccola finiscono anche qui per mettervi sotto torchio. Che si dia inizio alle danze (no, meglio alle domande!)

1- A quando Virtual On 2, Street Fighter 3 e Street Fighter Zero 3 per Dreamcast?
2- Tekken 4, Mortal Kombat 5, Street Fighter EX3 ci saranno per Dreamcast?
3- Perché Capcom non si sveglia e dà anche a noi possessori di N64 qualche bel gioco?
4- E' vero che Nintendo assieme ad ARTX sta sviluppando una nuova console?
5- L'espansione da 4 Mb per N64 servirà per i giochi bidimensionali?
6- A quando un Killer Instinct 3D?
7- Donkey Kong World, Conker 64, Perfect Dark, Jet Force Gemini, a quando le loro uscite?
8- Metroid 64 è solo una voce, vero?
9- Secondo te il 64DD esiste davvero?
10- Miyamoto dopo Zelda 64 cosa ci regalerà?

Confido in una vostra risposta e un ciao da Omega Red e combriccola.

1- Seconda metà '99, idem, TBA.
2- Namco si è mostrata interessata allo sviluppo di titoli per DC; quali ancora non si sa. Sì, non si sa.
3- Capcom sta lavorando ad una versione di Street Fighter per il 64 bit targato Nintendo. Inoltre è stata finalmente annunciata una versione di Resident Evil, non si sa bene in che forma però. I suoi nuovi progetti pare saranno basati su hardware Naomi quindi è assai probabile che i titoli futuri saranno una esclusiva DC.
4- Non ci risulta.
5- L'espansione serve ad aumentare la risoluzione e migliorare la qualità delle texture. Purtroppo in alcuni frangenti questo va ad incidere sulla velocità delle animazioni comunque la risposta alla tua domanda è sì.
6- Data ancora da stabilirsi.
7- Probabilmente seconda metà '99, TBA, Novembre '99, Aprile '99.
8- Al momento sì.
9- No.
10- Il più probabile è una nuova avventura dell'idraulico più famoso del mondo anche ci sono preoccupazioni per un possibile inflazionamento del genere.

Spett.(e mitica) redazione di Mega Console, mi chiamo Johnny, ho 14 anni e sono un felicissimo possessore di un magnifico (e incompreso) Saturn... ed ecco le mie domande.

1- Quando ho acquistato Grandia, sono rimasto dispiaciuto da un enorme difetto: in tutte le sequenze in FMV, il sonoro si trasforma in un frullatore impazzito e raspante(?!). Perché? Al negozio danno colpa al Saturn PAL e non al gioco. Come posso fare?
2- Io reputo il primo Dragon Ball Z del Sat il migliore di ogni sua altra incarnazione. Per averlo ho chiamato tutti i negozi che conosco e mi dicono che non ne producono più. Come posso fare? A chi mi devo rivolgere?
3- Che mi dici di: Dragon Force 1&2, Fighters Megamix e Magic Knight Rayheart?
4- Che differenza c'è tra Grandia e Grandia Digital Museum? In cosa consiste quest'ultimo?
5- Si può collegare il DC al monitor del PC? Se sì, il cavo (o qualunque cosa sia) si trova nella confezione del DC o si acquista a parte?
6- La Square firmerà per la Sega? Se sì ha qualcosa in cantiere?
7- Bandai produrrà titoli di Dragon Ball, Ranma e Hokuto no Ken?
8- Il Neo Geo Poket esiste solo in b/n o anche a colori?
9- La maggior parte delle password da voi pubblicate per Pandemonium non funzionano. Perché?
10- In Grandia 2 ci saranno gli stessi personaggi del primo episodio?

Con questo ho finito. Spero che mi pubblichiate: ho urgente bisogno di sapere. Vi ringrazio e vi saluto. Gobbi "ARK" Johnny,
P.S.: dedicheranno in futuro un'intera rivista per Dreamcast?

1- L'unica cosa è provare a modificare il Sat inserendo il chip di modifica. Altro non so.
2- Puoi provare a contattare i negozi che trovi sulle nostre pagine, se anche lì ti dovesse andare a buca ti rimane solo il Giappone.
3- Molto belli. Facile e approssimativo. Gradevole.
4- Il primo è il gioco vero e proprio, il secondo potrebbe essere definito un disco di espansione, con nuove avventure e nuovi mondi con lo scenario e la stessa meccanica di gioco del primo.
5- Sì, il cavo però al momento non è in commercio.
6- No.
7- Bandai ha firmato. Cosa produrrà non si sa.
8- Al momento solo b/n. Prevista versione a colori.
9- Tu che versione di Pandemonium hai? Tutto dipende da questo.
10- Sì.
P.S.: dipende quanto venderà la macchina.

Redazione di Mega Console, sono un ragazzo che possiede una Playstation e un Nintendo 64 e vi ho scritto perché ho alcuni dubbi e vorrei che voi mi illuminaste.

1- Se io mi compro un Dreamcast Jap, uscirà un adattatore per i giochi USA e Pal? No, sai, perché mi viene un po' in salita leggere il giapponese.
2- Quando Dreamcast uscirà, costerà davvero £ 849.000?
3- Se si può collegare ad Internet, si possono scaricare file, immagini, canzoni?
4- E' vero che Namco ha firmato per Dreamcast e che Tekken 4 (se uscirà) uscirà anche per Dreamcast?
5- INSOMMA! La domanda decisiva è: mi compro Dreamcast Jap sì o no?

Grazie. Rodolfo.

1- Adattatori per console? Ormai sono all'ordine del giorno.
2- In Italia puoi trovarlo anche a meno, in Giappone siamo sulle £ 400.000.
3- No, si può usare per giocare in rete.
4- Voci.
5- Per me sì.

Mitica redazione di Mega Console, mi chiamo Eugenio, ho 14 anni, vivo in provincia di Reggio Emilia e sono un felice possessore di N64. Invece di fare il tema come fanno tutti i miei compagni di classe, io scrivo questa lettera a te, Fabio. Seguo questa rivista dal trentesimo numero e mi piace moltissimo. E adesso è ora di passare alle domande.

1- Vorrei sapere se uscirà Donkey Kong anche su Nintendo 64. Se sì quando?
2- Secondo te, se io ho già giocato a Golden Eye 007, vale la pena di comprare Mission: Impossible?
3- Cosa ne pensi di Quest 64?
4- Posso chiamarmi un gran giocatore se sono riuscito a finire Zelda (A link to the past) su Snes in lingua tedesca (di cui non capisco proprio un bel niente) in meno di un mese?
5- Vorrei sapere se uscirà Grandia anche su Nintendo 64.

Eugenio

1- Sì, non esiste però una data di uscita ufficiale.
2- Mmm... sono analoghi ma il primo è molto meglio... ci penserei un po' su.
3- Nella sua incarnazione europea è un po' migliorato rispetto a quella americana ma siamo parecchio lontani dai livelli di Zelda...
4- Sei un giocatore.
5- No.

Caro Fabio, per cominciare un saluto alla redazione di Mega da parte di un player di 13 anni. Possiedo un N64 da un anno ed ho alcune domande da farti.

1- Quando esce Zelda 64? Ed il 64DD?
2- Per quando è previsto Superman 64?
3- In cosa consiste Body Harvest?

1- Uscito. Non si sa.
2- Primavera '99.
3- Esplorativo/sparatut-tistico/multiveicolo. Due numeri fa si è beccato 87.

O saggio Shogun, so che lo spazio è poco e le domande sono tante, quindi farò in fretta, ecco le mie questions for N64.

1- L'espansione di 4Mb come funzionerebbe in generale? Scusa la mia ignoranza, ma una volta acquistata dove va messa? I miglioramenti nei giochi saranno abbastanza evidenti?
2- Sono un po' indeciso su che console comprare, ora possiedo un N64 e ne sono abbastanza fiero, ma il Dreamcast sarà superiore anche con l'aggiunta dell'espansione? Tra il DreamCast, N64 più l'eventuale aggiunta del DD64 e sempre un'eventuale uscita della PSX2 (o come la chiameranno) quale

prevarrà? Sempre la Nintendo? Mi basta anche una risposta incerta.
3- In fine, che tu sappia, la Capcom farà una versione per N64 di Resident Evil? Tra molto' sappi che potrei aspettare una vita. E per il 64DD?

Ti saluto. Andrea (Milord)

1- L'espansione funziona solo con i titoli che la supportano. Si inserisce nello sportellino davanti all'ingresso cartucce previa eliminazione del vecchio OS. I miglioramenti sono abbastanza evidenti anche se si limitano ad un incremento della risoluzione.
2- Premesso il fatto che il 64DD potrebbe non uscire, temo proprio che le nuove console si dimostreranno superiori alla machina Nintendo almeno dal pdv grafico. Di fatto VF3 e Sonic per DreamCast rappresentano un primo segnale i questo senso.
3- Ebbene sì! E' ufficiale, ma non chiedetemi altri dettagli. Ripeto, il 64DD ben difficilmente vedrà la luce.

Affilante Shogun, sono un prossimo possessore di Dreamcast e ti scrivo per porti alcuni quesiti.
1- In termini di grafica e potenza di calcolo che differenza c'è tra Model 3 e Dreamcast, a parte, ovviamente, la maggior quantità di Ram?
2- Sega Rally 2, VF 3, Virtua Striker 2 per Dreamcast saranno identici alla versione da sala?
3- Il pad del Dreamcast avrà un meccanismo di Feedback o vibration?
4- A che risoluzione grafica girano i giochi futuri per Dreamcast?
5- Se la scheda da sala Naomi è, a parte la Ram, analoga al Dreamcast, allora Tekken 4, che la Namco farà uscire in sala sulla Naomi, uscirà per Dreamcast?
6- Non credete che Sony stia commettendo nei confronti del Dreamcast lo stesso errore di supponenza ed inerzia che commisero Nintendo e Sega sul Playstation?

Grazie e saluti da Nicola "Cloud"

1- A detta di Sega DreamCast avrebbe la stessa potenza di calcolo della Model 3 prima versione. La Step 2 invece vanterebbe migliori filtri ed un 10 - 15% in più in termini d potenza di calcolo.
2- VF3 è simile ed anche Sega Rally 2 si annuncia come un buon titolo. Il vero problema è però legato agli sviluppatori che si occuperanno della conversione. Genki non è certo il massimo; speriamo che Sega supporti maggiormente la sua macchina facendo seguire lo sviluppo dei nuovi progetti dai suoi team interni.
3- Si.
4- 640 x 480.
5- La nuova scheda Namco avrà diverse caratteristiche in comune con Naomi. Sarà infatti basata sull'SH4 e sul Power VR2, detto ciò pare proprio che la scheda non sarà quella Sega. Per quel che riguarda le possibilità di conversione Namco si è dimostrata interessata alla possibilità di sviluppare titoli per il 128 bit Sega. Quali però rimangono al momento un mistero.
6- DreamCast è sicuramente una console potente che però deve ancora dimostrare le sue capacità. Aspettiamo.

Caro Shogun, sono un felice possessore di N64 e, saltando i complimenti ed i convenevoli, vengo subito a porti le mie domande.
1- Uscirà mai un picchiaduro all'altezza di Tekken 3 per N64?
2- Sono rimasto molto impressionato da Fighting Wushu. Vi chiedo se il suddetto titolo uscirà mai per N64, visto che è la Konami una delle maggiori produttrici per la console della grande N ad averlo prodotto.
3- Notizie del 64DD? Uscirà anche in Europa?
4- La Capcom doveva rilasciare per N64 un titolo alla Resident Evil?
5- Hybrid Heaven uscirà per N64 o per 64DD?
6- La Namco svilupperà mai titoli per N64?
7- Quando uscirà la versione europea di Winback?
8- A voi come sembra Body Harvest?

Cordiali saluti. Enrico Santo di Rocco.

1- Capcom è al lavoro: possibile l'arrivo di Street Fighter EX.
2- Al momento non esistono progetti per una conversione.
3- Secondo le ultime info' recuperate da Nintendo pare che la casa di Osaka starebbe seriamente valutando la possibilità di cancellare la commercializzazione di questa misteriosa periferica.
4- Farà proprio Resident Evil!
5- N64.
6- No.
7- Seconda metà '99.
8- Bello. Globale 87 due numeri fa.

Mitico Shogun, è da poco che conosco Mega Console, ma fin dal primo numero che ho letto mi sono innamorato della rivista. Però, nonostante sia molto esauriente, ho alcuni dubbi.
1- Possiedo un N64 ed ho acquistato i seguenti giochi: Mario 64, ISS64, Cruis'n Usa, Goldeneye 007 e Banjo-Kazooie. Quali ritieni belli e quali no?
2- Devo comprare un gioco d'auto. Cosa mi consigli, GT64 o V-Rally?
3- Com'è Mortal Kombat 4? E' il miglior picchiaduro per l'N64?
4- F1 World GP è l'ennesimo titolo deludente?
5- F-Zero X uscirà in versione Pal?
6- Uscirà prima il 64DD o la Sony2?
7- Ritieni sia positiva l'uscita della nuova periferica Nintendo?

Grazie. Alessandro.

1- L'unico che non mi sfagiola è Cruis'n...
2- V-Rally mille volte.
3- Accettabile. Non lo ritengo tale.
4- E' un buon gioco ma non è un capolavoro.
5- E' già fuori.
6- Secondo me Sony2, come la chiami tu.
7- No.

Ciao Shogun indovina chi sono? Già proprio io: Gianluca. Ti domanderai perché ti scrivo durante le feste natalizie (a proposito ti faccio i miei migliori auguri); in realtà sono sorte alcune domande che vorrei girare a te:
1. Ma che fine ha fatto AcclaimSports Soccer?
2. Perché Castlevania procede cosi' lento? Non è che Konami ha paura di fare fiasco?
3. Se nella recensione avete scritto che non c'è un solo aspetto in cui Ocarina of time mostri dei difetti, perché non gli avete dato 100 (o almeno 99)?

Ti ringrazio per avermi ascoltato. Ti auguro ancora buone feste e un felice anno nuovo, Ciao.
Gianluca

1- Cancellato.
2- Al momento in cui starai leggendo questa risposta , mi sa che sarà già fuori in versione Jappo.
3- Il titolo perfetto non esiste. Zelda è un titolo incredibile che merita 97, niente di meno, niente di più.

Caro Shogun sono un assiduo lettore di Mega Console sin dal numero 34 e la ritengo un'ottima rivista. Sono un possessore di Saturn, una console che ha ormai la fine segnata. Adesso vorrei farti alcune domande che mi assillano da molto tempo.
1. Quanto uscirà il Dreamcast americano, e quanto costerà?
2. Quanto uscirà Spike?
3. Visto che la Namco ha firmato per la Sega, Tekken 4 dovrebbe uscire per Dreamcast?
4. Oltre al gioco di calcio della Sega quali altri usciranno?
5. Uscirà King of Fighters '99 per Dreamcast?
6. Ah, quasi dimenticavo: il Dreamcast americano sarà compatibile con una televisione Europea?

Grazie di tutto spero di leggere le tue risposte su uno dei prossimi numeri.
Stefano.

1- Le ultime voci danno l'uscita per Natale '99 a un prezzo di 299$.
2- Non si sa.
3- Probabile, ma non sicuro.
4- Possibili versioni di FIFA, WWS e ISS.
5- Sì.
6- No, il segnale in Usa è sempre NTSC.

Onnipotente Shogun, devo porti alcune domande:
1. Ho saputo che il 64DD non è la prima periferica che non esce, ma in precedenza la grande N ne aveva realizzata un'altra mai arrivata sul mercato Europeo: è vero? E se si di che cosa si trattava?
2. Avete presente quel coso che si infila dietro la PlayStation per avere tutti i trucchi nei giochi , ho saputo che esiste qualcosa di simile per il Nintendone. Confermate ?

Ringrazio anticipatamente Matteo da Lucca

1- In precedenza Nintendo aveva ventilato la possibilità di lanciare un lettore CD per il Super Nintendo affidando il progetto alla Sony. La periferica però non uscì mai, però uscì una certa macchina chiamata Playstation...
2- Esiste una cartuccia modello Action Replay e che permette, previo inserimento di codici, di alterare i parametri di diversi giochi.

Celeberrimo Ravetto, innanzi tutto faccio i meritatissimi complimenti a te e ai redattori tutti per l'ottimo lavoro che state svolgendo. Mi chiamo Mirco, ho 22 anni e vi seguo fedelmente dal numero 1 (bei tempi quelli). Possiedo attualmente un Saturn e un mitico Mega Drive e sono in procinto di acquistare un Dreamcast.
Proprio questo e' l'argomento principale delle seguenti domande.
1- Visto e considerato che il modem del DC sarà, almeno attualmente, inutile mi sono fatto ordinare da miei due amici, che hanno un negozio specializzato in videogiochi, la versione che ne e' sprovvista, in modo da risparmiare qualcosa. Ho fatto bene?
2- Ho giocato a SONIC ADVENTURE ed è il gioco graficamente più impressionante che abbia mai visto (la Voodoo2 per PC ci fa un baffo ci fa), anche la giocabilità è buona una volta presa la mano col pad analogico (non per niente SONIC è il primo gioco che prenderò, anche perché sin dai tempi del MegaDrive sono un suo grande fan). Ora, visto e considerato che di solito la storia ci insegna che i programmatori riescono a tirare fuori il meglio da una macchia dopo 2 o 3 anni dalla sua uscita, cosa dovremmo aspettarci in futuro?
3- Ma Daytona USA 2 non doveva essere il primo coin-op di SEGA ad utilizzare il visual memory system del DC? Ho visto qualche cabinato al Motor Show (tra l'altro DAYTONA 2 è veramente troppo bello) e non ho visto nessun posto in cui si possa inserire. Forse che lo slot apposito sia presente solo nella versione jappo del gioco dato che il VMS cosi come il DC almeno per un anno ancora in Europa non dovrebbe neanche esserci?

Grazie per l'attenzione.
TIPOSGAFFO@iol.it

1- Non so quanto potrai risparmiare. Da quello che so la versione senza modem (ovvero quella asiatica) ha lo stesso prezzo di quella Giappo che invece lo include. Il vantaggio è che non dovresti avere problemi per quel che riguarda l'alimentazione.
2- Spero bei giochi, ed in quantità industriale.
3- Le prime versioni del coin-op sono sprovviste dello slot. I cabinati Sega di nuova generazione saranno tutti compatibili con il VMS, almeno quelli in fase di conversione.

PLATINUM

PLATINUM ABE'S ODISSEY
PLATINUM ACTUA SOCCER 2
PLATINUM ADIDAS POWER SOCCER
PLATINUM ALIEN TRILOGY
PLATINUM BUST A MOVE 2
PLATINUM COMMAND & CONQUER
PLATINUM CRASH BANDICOOT
PLATINUM CYBERIA
PLATINUM DAVIS CUP TENNIS
PLATINUM DESTRUCTION DERBY 2
PLATINUM DESTRUCTYON DERBY
PLATINUM DIE HARD TRILOGY
PLATINUM DUKE NUKE'M 3D
PLATINUM EXCALIBURN
PLATINUM FIFA WORLD CUP 98
PLATINUM FORMULA 1
PLATINUM GTA
PLATINUM TOMB RAIDER
PLATINUM TOPOLINOMANIA
PLATINUM TRACK & FIELD
PLATINUM TRUE PINBALL
PLATINUM V-RALLY NEW EDITION 98
PLATINUM WAYNE GRETZKY 98
PLATINUM WIPE OUT 2097PLATINUM HERCULES
PLATINUM ISS PRO
PLATINUM JURASSIC PARK 2
PLATINUM LOADED
PLATINUM MADDEN 98
PLATINUM MASS DESTRUCTION
PLATINUM MORTAL KOMBAT TRILOGY
PLATINUM NBA LIVE 98
PLATINUM NHL 98
PLATINUM PANDEMONYUM
PLATINUM PGA TOUR 98
PLATINUM PORSCHE CHALLENGE
PLATINUM RAVEN PROJECT
PLATINUM RAYMAN
PLATINUM RESIDENT EVIL
PLATINUM RIDGE RACER REVOLUTION
PLATINUM SOVIET STRIKE
PLATINUM TEKKEN 2
PLATINUM TIME CRISES
PLATINUM TOCA TOURIN CAR
PLATINUM WORMS
PLATINUM FADE TO BLACK

PLAYSTATION PAL VERSION

ABE'S EXODUS
ACTUA GOLF 3
ACTUA POOL
ACTUA SOCCER 3
ACTUA TENNIS
AKUJI:THE HEARTLESS
ALL STAR TENNIS 99
ALUNDRA
APOCALYPSE
ASTEROIDS
ATARI GREATEST HITS VOL. 1
ATARI GREATEST HITS VOL. 2
ATLANTIS
B-MOVIE
BOMBERMAN WARLD
BREATH OF FIRE 3
BROWNSICH PRO BOWLING
BUBBLE BUBBLE
BUST A GROVE
BUST A MOVE 3DX
C3 RACING
CHESSMASTER 3D
CHILL
CIRCUIT BREAKERS
COLIN MC RAE
COLONY WARS 2 THE VENGEANGE
COMMAND & CONQUER RED ALERT
COMMEND & CONQUER RETALIATION
COOL BOARDERS 3
CRASH BANDICOOT 2
CRASH BANDICOOT 3
CRIME KILLER
DEEP BLUE
DEVIL DICE
DODGEM ARENA
DRIVER
DUKE NUKE'M TIME TO KILL
EGYPT
EXHUMED
EXPLOSIVE RACING
EXTREME SNOWBOARDING
FIFA 99
FORMULA 1 98
FUTURE COP L.A.P.D.
GRAN TURISMO
HEART OF DARKNESS
HUGO
IL QUINTO ELEMENTO
ISS PRO 98
KNOCKOUT KINGS
KULA WORLD
LEGEND
LIBERO GRANDE COMBO BOX
MADDEN 99
MEDIEVIL
MEGAMAN 8
MEGAMAN BATTLE & CHASE
METAL GEAR SOLID
MIDWAY COLLECTION VOL. 1
MIDWAY COLLECTION VOL. 2
MONKEY HERO
MORTAL KOMBAT 4
MOTO RACER 2
MUSIC
NASCAR 99
NBA LIVE 99
NEUWMAN HAAS INDY CAR RACING
NFL BLITZ
NFL EXTREME 99
NFL QUARTERBACK CLUB 99
NHL 99
NHL BREAKAWAY 98
NINJA
O.D.T
ONE
POCKET FIGHTER
PRO BOARDERS 98
PRO PINBALL USA
PSYBADEK
RASCAL
RIVAL SCHOOL
ROAD RASH 3D
ROGUE TRIP
RUSHDOWN
S.C.A.R.S
SENTINEL RETURN
SHADOW GUNNER
SHADOW GUNNER
SIM CITY 2000
SMALL SOLDIER
SPYRO THE DRAGON
STREAK
STREET FIGHTER COLLECTION
SUPER PANG COLLECTION
TAI FU
TENCHU
TEST DRIVE 4x4
TEST DRIVE 5
TETRIS PLUS
THEME HOSPITAL
TIGERWOODS:PGA TOUR 99
TOCA 2 TOURIN CAR
TOMB RAIDER 2
TOMB RAIDER 3
TOMBI
TOMBI
TOMMY MAKINEN RALLY
TREASURE OF THE DEEP
UNHOLY WAR
V-BALL
VICTORY BOXING 2
VIPER
WARGAME
WCW NITRO
WCW VS THE WORLD
WILD 9
WILD 9 LTD EDITION
WILD ARMS
WWF WARZONE
X-MEN : CHILDREN OF THE ATOM
X-MEN VS STREET FIGHTER
Z-LA FORMICA

TITOLI PLAYSTATION NTSC

AKUJI (usa)
ALIEN RESURRECTION (usa)
ANIMANIACS (usa)
BRAVE FENCER MUSASHI (usa)
BUSHIDO BLADE 2 (usa)
CRASH BANDICOOT 3 (usa)
C-THE CONTRA ADVENTURE (usa)
DARKSTALKER 3 (usa)
G-DARIUS (usa)
KAGERO (usa)
KENSEY SACRED FIST (usa)
LEGACY OF KAYN :SOUL REAVER (usa)
MASTER OF MONSTER (usa)
METAL GEAR SOLID (usa)
PARASITE EVE (usa)
RALLY CROSS 2 (usa)
SPYRO THE DRAGON (usa)
STREAK (usa)
TAI FU (usa)
TALES OF DESTINY (usa)
THRILL KILL (usa)
TINY TANK (usa)
TRAP GUNNER (usa)
TWISTED METAL 3 (usa)
UBHOLY WARS (usa)
UPRISING X (usa)
XENOGEARS (usa)
FISHERMAN 'S BAIT
SILENT HILL (usa)

BEATMANIA (jap)
BLOODY ROAR 2 (jap)
BOMBERMAN FANTASY RACE (jap)
BOMBERMAN WORLD (jap)
CAPCOM GENERATION PART 5 (jap)
CASTELVANIA : DRACULA 3D (jap)
CRISES CITY (jap)
DESTREGA (jap)
DOUBLE CAST (jap)
DRAGON QUEST VII (jap)
EHRGEIZ (jap)
FINAL FANTASY VIII (jap)
GUNDAM CHAR'S ATTACK (jap)
GUNDAM G-GENERATION (jap)
GUNMEN WARS (jap)
OVERBLOOD 2 (jap)
RIDGE RACER 4 (jap)
RIDGE RACER 4 LTD EDITION (jap)
ROCKMAN ADVENTURE (jap)
R-TYPE DELTA (jap)
SILHOUETTE MIRAGE (jap)
STAR IXION (jap)
STREET FIGHTER ZERO 3 (jap)
THUNDERFORCE V (jap)
WINNIN ELEVEN 99 (jap)
SILENT HILL (jap)
EXCITING BASS (jap)
DANCE DANCE DANCE (jap)

ACCESSORI PLAYSTATION

ADATTATORE UNIVERSALE PER PLAYSTATION
BORSA PORTA PLAYSTATION
EXTENSION CABLE COMPATIBILE DUAL SHOCK
G-CON 45
GRAPHIC KIT
JOLT GUN CON PEDALE E RINCULO
JOYPAD DUAL SHOCK SONY
JOYPAD DUAL SHOCK XTREME
JOYPAD DUALCKICK VIBRANTE BY AIRLABS
JOYPAD SONY ORIGINALE
JOYPAD XTREME COLORATO
JOYSTICK CLOCHE ANALOG + DIGITAL BY MAD CATZ
JOYSTICK SPECIALIZED BY ASCIIWARE
LINK CABLE
MEMORY CARD AIR LABS 120 BLOCCHI
MEMORY CARD AIR LABS 15 BLOCCHI
MEMORY CARD ORIGINALE SONY
MULTITAP ORIGINAL SONY
NAMCO ARCADE STICK
NEGCON
PORTA CD SONY
RF OUT ORIGINALE SONY
RF OUT OUT AUTOSWITCH
RGB CABLE
RGB CABLE CON CAVI A/V
SCORPION GUN
SCORPION GUN + PEDALE
THE GLOVE

GADGET & GUIDE

ACTION FIGURES ZELDA
CAPPELLINI ZELDA
GUIDA DI TOMB RAIDER 3
GUIDA DI ZELDA 64
PORTACHIAVI FINAL FANTASY
PORTACHIAVI JOYPAD SONY
PORTACHIAVI ZELDA
PUPAZZI DI CRASH BANDICOOT
T-SHIRT APOCALYPSE
T-SHIRT PLAYSTATION
T-SHIRT ZELDA

DREAMCAST

DREAMCAST JAPAN VERSION + TRASF 110V
BLUE STINGER
CLIMAX LANDERS
EVOLUTION
GEIST FORCE
GODZILLA
INCOMING
MONACO GP SIMULATION
MOTHRA DREAM BATTLE
PEN PEN
PRO BASEBALL TEAM
PRO SOCCER TEAM
SEGA RALLY 2
SENGOKU TURB
SEVENTH CROSS
SONIC
TETRIS 4D
VIRTUA FIGHTER 3
JOYPAD ORIGINAL
JOYSTICK ARCADE
MODEM
PRO SOCCER TEAM
RGB CABLE
TASTIERA
VISUAL MEMORY

TITOLI NINTENDO 64 PAL VERSION

007 GOLDEN EYE
1080° SNOWBOARDING
AIRBOARDERS
BANJO KAZOOJE
BIO FREAKS
BODY HARVEST
BOMBERMAN HERO
BOMBERMAN WORLD
BUCK BUMBLE
BUST A MOVE 3DX
CRUISIN WORLD
CRUISIN'USA
DIDDY KONG RACING
DOOM 64
EARTHWORM JIM 3D
EXTREME G 2
FIFA 99
FIFA WORLD CUP 98
FIGHTER'S DESTINY
FIGHTIN FORCE 64
FORSAKEN
F-ZERO X
GLOVER
HOLY MAGIC CENTURY
IGGY'S WRECKIN BALL
ISS PRO
ISS PRO 98
KNIFE EDGE
LAMBORGHINI
LEGEND OF MYSTICAL NINJA
LYLAT WARS + RUMBLE PACK
M.R.C.
MADDEN 99

TM

MARIO 64
MARIO KART
MICKEY MOUSE MAGICAL TETRIS
MICROMACHINES 64
MISCHIEF MAKERS
MISSION IMPOSSIBLE
MORTAL KOMBAT 4
NASCAR 99
NBA COURTSIDE
NBA JAM 99
NBA LIVE 99
NFL QUARTERBACK 99
NHL 99
NIGHTMARE CREATURES
OFF ROAD CHALLENGE
OGRE BATTLE 3 (jap)
RUSH 2 : EXTREME RACING (usa)
SOUTH PARK (usa)
STAR WARS : ROGUE SQUADRON (usa)
SUPER BATTLE B TAISEN (jap)
SUPER ROBOT SPIRIT (jap)
TOP GEAR OVERDRIVE (usa)
TOP GEAR OVERDRIVE (usa) + ESPANSIONE DI RAM
TUROK 2 (usa)
TUROK 2 (usa) + ESPANSIONE RAM
TWISTED EDGE SNOWBOARDING (usa)
WCW REVENGE (usa)
ZELDA 64 (usa)
FIFA 99 (usa)

ACCESSORI NINTENDO 64

ADATTATORE UNIVERSALE CON ACTION REPLAY
PASSPORT PLUS
ESPANSIONE DI RAM
JOYPAD COLOR ORIGINALI NINTENDO
JOYPAD SHARK TRASPARENTE BY EXTREME
MEMORY CARD 256 kb ORIGINALE NINTENDO
MEMORY CARD 4 IN 1 (1mb) XTREME
MEMORY CARD CON DISPLAY 16 IN 1 (4 mb)
RF OUT
RUMBLE PACK ORIGINALE NINTENDO
SEDILE VIBRANTE
THE GLOVE
VOLANTE ASCIIWARE
VOLANTE VIBRANTE MAD CATZ

GAMEBOY & GAME BOY COLOR

CONSOLE GAME BOY POCKET + 2 GIOCHI
CONSOLE GAME BOY POCKET A COLORI
ABE'S EXODUS (GBCOLOR)
BOMBERMAN (GBCOLOR)
BUST A MOVE 2
BUST A MOVE 3DX
CENTIPEDE (GB COLOR)
DONKEY KONG LAND
DONKEY KONG LAND 2
DONKEY KONG LAND 3
FIFA 97
GAME & WATCH (GBCOLOR)
GAME BOY PRINTER
GAMEBOY CAMERA
GEX 3D (GB COLOR)
HARVEST MOON (GBCOLOR)
ISS PRO
KILLER INSINCT
LINK CABLE PER GB POCKET
MARIO & YOSHI
MEN IN BLACK (GB COLOR)
MORTAL KOMBAT 4 (GB COLOR)
MULAN
NBA JAM 99 (G B COLOR)
NFL BLITZ (GB COLOR)
PITFALL (GB COLOR)
PITFALL 3D (GB COLOR)
POWER QUEST (GB COLOR)
RC PRO AM
SHANGAY POCKET (GB COLOR)
SUPER BREAKOUT (GB COLOR)
SUPERMARIOLAND
SUPERMARIOLAND 2
TETRIS
TETRIS DELUXE (GBCOLOR)
TUROK 2 (GBCOLOR)
TYNI TOONS CARROT (GB COLOR)
V-RALLY
WARIO LAND
WARIO LAND 2

ZELDA (GBCOLOR)

ATTENZIONE : TUTTI I GIOCHI PER GBOY COLOR FUNZIONANO SUL GB POCKET E VICEVRSA

GADGET & GUIDE

ACTION FIGURES ZELDA
CAPPELLINI ZELDA
GUIDA DI TOMB RAIDER 3
GUIDA DI ZELDA 64
PORTACHIAVI FINAL FANTASY
PORTACHIAVI JOYPAD SONY
PORTACHIAVI ZELDA
PUPAZZI DI CRASH BANDICOOT
T-SHIRT APOCALYPSE
T-SHIRT PLAYSTATION
T-SHIRT ZELDA

DREAMCAST

DREAMCAST JAPAN VERSION + TRASF 110V+RGB
AERO DANCING
BLUE STINGER
CLIMAX LANDERS
EVOLUTION
GEIST FORCE
GODZILLA
HOUSE OF THE DEAD 2 + GUN
HOUSE OF THE DEATH 2
INCOMING
MONACO GP SIMULATION
MOTHRA DREAM BATTLE
PEN PEN
PRO BASEBALL TEAM
PRO SOCCER TEAM
SEGA RALLY 2
SENGOKU TURB
SENGOKU TURB
SEVENTH CROSS
SONIC
TETRIS 4D
VIRTUA FIGHTER 3
X-MEN VS MARVEL SUPER HEROES

JOYPAD ORIGINAL
JOYSTICK ARCADE
MODEM
MOTHRA DREAM BATTLE VMS + GAME
PISTOLA
RGB CABLE
TASTIERA
VISUAL MEMORY

GAME START MODENA

• VIA BONACINI,59/61
TEL. 059/370967
Chiuso il lunedì mattina
• VIA DELLA PACE, 104/106
(ang. Via G. Guarini)
TEL. 059/359336
Chiuso il martedì mattina

Dreamcast™

DREAMCAST INFOLINE
Tel. 059/379494

SERVIZIO RIVENDITORI E CASH & CARRY GAME START

Via Bonacini 84 A
Fax 059/375274-270210
Tel. 059/379187
059/379494 (8 linee r.a)

MODENA - GAME START Via Bonacini, 59/61 Tel. 059/370967 Chiuso lunedì mattina • **MODENA** - GAME START Via della Pace,104/106 angolo Via G. Guarini 059/359336 Chiuso martedì mattina • **REGGIO EMILIA** - GAME START Via De Gasperi, 31C C. Comm. Europa 0522/334151• **BOLOGNA** - GAME START Via Piave, 37 A/B 40100 051/6152943 • **FERRARA** - CONSOLE PLANET P.le dei Giochi, 45/47 0532/771315 •**RAVENNA** - KONSOLLE Via di Roma, 184 0544/36040 • **VITERBO** - EXTRABALL Via Baracca, 13 0761/226830 • **CESENA** - HANGAR T1 V.le Marconi, 355 0547/645345 • **CARPI** - INDIPENDENCE GAME V.le Trento Trieste, 57/A 059/641395 • **FORMIGINE** - VIDEOGAMES ENGINE Via Don Minzoni, 11(Centro Commerciale 2000) 059/556440 • **ADRIA (RO)** - THE BOX C.so V. Emanuele 195 0426/21584 • **NOVI LIGURE (AL)**) - GAME GENERATION Via Cavallotti 106 0143/314077 • **FUNO DI ARGELATO (BO)** STRABILIA Via Galliera 60/2 051/6647688 • **FORTE DEI MARMI (LU)** - GAMEBUSTER Via Cavour 18 0584/89101 • **CHIARAVALLE (AN)** BENI ELETTRODOMESTICI C.so Matteotti 54/56 071/94219

MEGA news

Nonostante riesca a malapena a soddisfare la pressante richiesta del mercato, Sega Enterprises ha dato il via in Giappone ad una campagna per incentivare ulteriormente l'acquisto dei prodotti legati al Dreamcast. Chiamata Dreamcast Point Blank, consiste in una raccolta di bollini che dà accesso a numerosi premi esclusivi come controller e VMS in versione limitata, un piccolo telefono collegabile direttamente alla console e un televisore a cristalli liquidi. Un'iniziativa che molto probabilmente rimarrà limitata all'arcipelago nipponico, a meno che SoA e SoE decidano altrimenti. Visto il metodo con cui hanno commercializzato le precedenti console, sarebbe già un buon risultato se potremo godere di tutte le numerose periferiche previste per il Dreamcast giapponese...

A cura di Diego Cortese

SEGA WORLD

Aumenta il numero di periferiche disponibili per Dreamcast. Sega sta attualmente progettando un dispositivo in grado di connettere più console in rete. Questo adattatore verrà mostrato durante il prossimo Tokyo Game Show (19/20/21 marzo). Sono in previsione anche un hard disk ed una stampante che dovrebbero essere distribuite a partire da aprile. Sega ha inoltre confermato l'uscita del dispositivo vibrante per il pad del Dreamcast chiamato Puru Puru Pak per il 4 marzo. I giochi attualmente compatibili sono **Pen Pen Trilcelon**, **Godzilla Generations**, **Sonic Adventure**, **Tetris 4D**, **Sangoku Turb**, **Psychic Force 2012**, **Puyo Puyoon**, **Evolution**, **Power Stone**, **Pop n'Music**, **Aero Dancing** e **Monaco GP Simulation 2**. Finalmente anche in Europa si comincia a parlare di Internet per Dreamcast. Sega of Europe starebbe infatti considerando l'utilizzo della periferica nel nostro continente. A quanto pare quindi, il modem verrà incluso anche nella versione ufficiale di Dreamcast. Vivarium ha mostrato le prime immagini di **Seaman**, la simulazione di crescita compatibile con il microfono previsto per Dreamcast. L'obbiettivo del gioco è quello di allevare una creatura marina dal volto umano comunicando con lei tramite il microfono. A seconda di come ci si comporta con lui, quest'essere si può evolvere in una pianta, un pesce, un animale o persino un essere umano. Nessuna data di uscita del gioco è stata al momento specificata. Sega e Pulse hanno finalmente rivelato il genere del loro nuovo segretissimo progetto videoludico. Intitolato **Under Cover**, si tratta di uno sparatutto con light gun definito simile a **The House of the Dead**. Il gioco dovrebbe venir commercializzato a partire dal prossimo giugno. Sega of America ha annunciato che nella versione occidentale di **Sonic Adventure** saranno risolti tutti i problemi che caratterizzano quella giapponese come pop-up, mancato rilevamento della collisione dei poligoni ed errori della gestione dinamica delle inquadrature. Secondo voci non confermate, Sega Enterprises distribuirà una versione "International" del gioco non appena sarà commercializzata quella americana. Yu Suzuki ha dichiarato che la sua nuova simulazione di guida intitolata **Ferrari F355** utilizzerà ben quattro Naomi che gli daranno una potenza di calcolo di circa 12 milioni di poligoni al secondo! Il gioco utilizzerà inoltre tre schermi televisivi che forniranno una visuale anteriore e laterale della pista. Caratteristiche queste che rendono un'eventuale conversione per il mercato casalingo piuttosto problematica: una politica che AM R&D #2 ha sempre cercato di seguire. Ecole ha annunciato per Dreamcast di quello che in Giappone è considerato il peggior gioco mai realizzato per Saturn. Uno sparatutto con light gun con elementi RPG caratterizzato da una storia ridicola ed orrende animazioni. In **Death Crimson 2** l'avversario da sconfiggere è il fantasma di una moglie assassinata dal marito che non dà pace ai personaggi del gioco. Un soggetto di certo poco promettente. Speriamo che Ecole ponga nella realizzazione di questo sequel una maggiore cura rispetto al precedente episodio. Imagineer sta convertendo il gioco di guida di Ubi Soft **Redline Racer** per Dreamcast: la distribuzione dovrebbe avvenire durante la prossima primavera. Climax, quella inglese, sta adattando **Symphony of Light** e **Halcyon** per Dreamcast. Nessuna data di uscita è stata al momento specificata. Capcom ha confermato la sua intenzione di convertire **Jojo's Bizarre Adventure** per Dreamcast, i tempi di sviluppo non sono però stati ancora specificati. SNK ha spostato la data di uscita di **The King of Fighters** dalla primavera all'estate senza fornire nessuna giustificazione a riguardo. Ritardi anche per **Climax Landers**, posticipato prima al mese di giugno e poi al mese di luglio. Rage Software sta lavorando ad uno sparatutto in terza persona chiamato **Expendable** con protagonista un marine spaziale. Il gioco dovrebbe essere disponibile a partire da maggio. Video System sta realizzando una simulazione automobilistica per Dreamcast basata sulla sua licenza FIA. Orfana ancora di un titolo definitivo, dovrebbe essere completata entro il prossimo autunno. Concludiamo con Team 17 che ha rivelato alcune informazioni circa il suo prossimo gioco per Dreamcast intitolato **Stunt Grand Prix**. Le caratteristiche annunciate includono animazioni a sessanta fotogrammi al secondo, l'impiego di alta risoluzione e l'inserimento di venti macchine differenti tra cui scegliere. Pronto al 40%, **Stunt Grand Prix** sarà disponibile per il prossimo Natale.



Stunt Grand Prix


Climax Landers


Redline Racers


Seaman

MARVEL VS. CAPCOM

Capcom ha confermato ufficialmente la conversione per Dreamcast dell'ultimo episodio della serie Versus, accompagnando la notizia con alcune foto di gioco. Uscito lo scorso anno, **Marvel vs. Capcom** conserva la formula a coppie dei precedenti titoli della serie, con alcune aggiunte. E' ora possibile scegliere un terzo personaggio che interviene in aiuto del giocatore preso da una differente rosa di combattenti. **Marvel vs. Capcom** contiene i personaggi più caratteristici della Casa delle Idee e di quella di Osaka. Dal mondo Marvel arrivano Spiderman, Captain America, Hulk, Gambit, Wolverine, War Machine e Venom mentre da Capcom abbiamo Ryu, Chun li, Zangief, Strider, Captain Commando, Rockman, Morrigan e Jin. I comprimari provengono da numerose serie Marvel e giochi Capcom, potete ad esempio trovare King Arthur di **Ghosts'n Goblins**, Jubilee di Generation X e persino le due mascotte della casa di Osaka Pure e Fur.

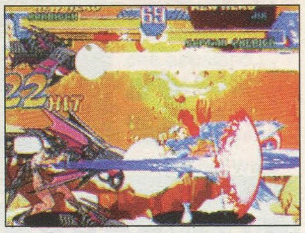






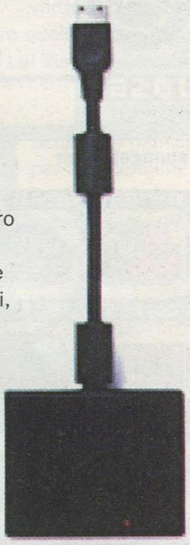


Come nei precedenti titoli della serie Versus, in **Marvel vs. Capcom** la spettacolarità della grafica prevale sul lato tecnico del gioco che risulta meno complesso della serie **Street Fighter Zero**. Con i 16 Mbyte a disposizione di Dreamcast non ci si può che attendere una conversione perfetta sia nella qualità delle animazioni che nei tempi di caricamento. L'unico dubbio riguarda il joypad che offre solo sei tasti non consentendo quindi l'uso delle provocazioni. Capcom si è ancora riservata di annunciare eventuali modalità aggiuntive, di conseguenza si ignora una eventuale compatibilità con il VMS come per **Street Fighter Zero 3** per PlayStation. **Marvel vs. Capcom** sarà distribuito in Giappone il 23 marzo.



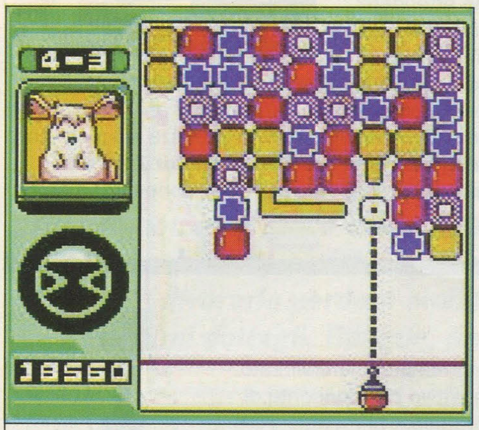
VGA BOX

Sega ha finalmente commercializzato l'atteso dispositivo che consente di collegare Dreamcast ai monitor VGA. Grazie al VGA Box è possibile visualizzare i giochi Dreamcast ad esso compatibili con immagini più stabili e dettagliate. "Vi sembrerà di giocare a un altro gioco" dice testualmente la scritta che appare sulla confezione. Per evitare di dover scollegare la console al monitor nel caso si utilizzino giochi non compatibili, è stata aggiunta una seconda uscita video alla periferica in modo da poterla collegare sia al televisore che al monitor. Attenzione però, VGA Box è utilizzabile solo su monitor VGA con refresh orizzontale di 31 Khz dotati di porta RGB analogico tipo D-sub 3 a 15 pin. Assicuratevi che il vostro monitor sia compatibile prima di acquistare la periferica.

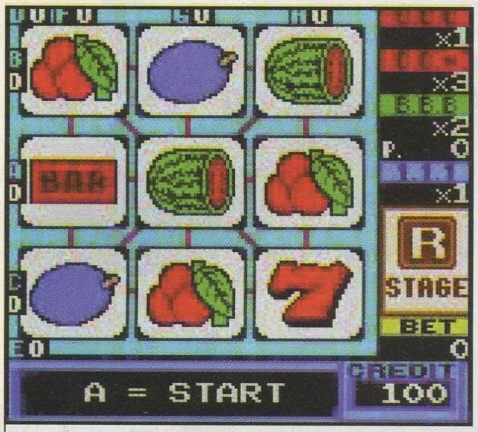


NEO GEO POCKET COLOR

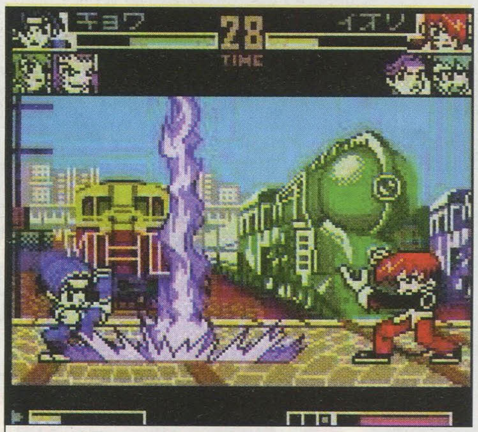
Con una mossa commerciale di dubbia onestà, SNK ha deciso di commercializzare una versione a colori del Neo Geo Pocket a solo pochi mesi dall'uscita di quella in bianco e nero. Fortunatamente i giochi saranno perfettamente compatibili con entrambe le macchine. Neo Geo Pocket Color si differenza dalla versione precedente della console per la presenza di un monitor a colori a cristalli liquidi TFT che consente di visualizzare 146 colori contemporaneamente da una tavolozza di 4096. L'impiego di un monitor a matrice attiva pone rimedio ad uno dei difetti più fastidiosi del Neo Geo Pocket, consentendo alla macchina di essere giocata anche in ambienti dotati di un'illuminazione poco diffusa. Nonostante la presenza dello schermo a colori, la macchina vanta un autonomia di ben quaranta ore con due batterie AAA. Un risultato ottenuto grazie anche all'assenza della retroilluminazione. Per giocare in assenza di luce sarà comunque disponibile un'apposita periferica. La macchina mantiene il medesimo joystick rivoluzionario e lo stesso software incluso nella ROM della precedente versione della console. I primi giochi compatibili con Neo Geo Pocket Color sono **Rockman, King of Fighters R-2** (compatibile con **The King of Fighters** per Dreamcast), **Samurai Spirits 2, Metal Slug, Fatal Fury First Contact, Last Blade, Melon Chan's Growing Diary 2, World Heroes, Mortal Kombat** e **Puyo Puyoon**. SNK distribuirà Neo Geo Pocket Color in Giappone a partire dal 19 Marzo. Prima del debutto della macchina, SNK ha lanciato una campagna pubblicitaria allo scopo di far conoscere la macchina al pubblico nipponico. Dal 23 gennaio al 14 marzo, sarà possibile provare Neo Geo Pocket Color in settanta negozi sparsi per il Giappone. Speriamo che questa volta la nuova console SNK goda di un'accoglienza più calorosa.

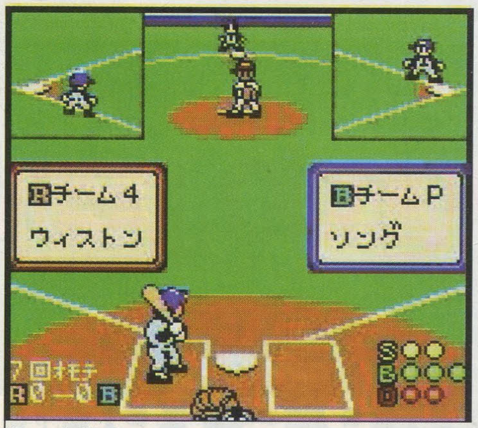


Tsunagete Pon

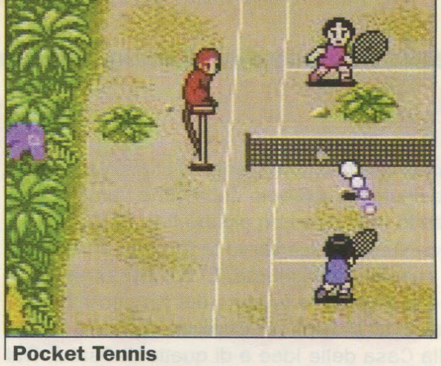


Neo Cherry Master


King of Fighters



Baseball Stars


Pocket Tennis

WONDERSWAN

Bandai ha confermato per il 4 marzo l'uscita della sua promettente console portatile a 16-bit la cui distribuzione sembra avverrà attraverso Sony. Quest'ultima ha annunciato di voler supportare la macchina con numerose conversioni dei suoi titoli più popolari come **Granturismo, Parappa The Rapper** e **I.Q. Final**. Un dispositivo di collegamento tra Wonderswan e PlayStation/PlayStation 2 appare quindi molto probabile. Bandai ha inoltre lasciato intendere che adatterà per il suo portatile altri classici Square oltre all'imminente **Chocobo's Mysterious Dungeon**. Wonderswan potrebbe quindi godere di titoli come **Final Fantasy** o **Saga Frontier**. La softeca di Wonderswan si arricchirà inoltre di tre giochi molto popolari in Giappone. Konami convertirà la love simulation **Tokimeki Memorial** ed il rhythm game **Beatmania**. Quest'ultimo verrà distribuito con un dispositivo da applicare alla macchina per simulare i controlli del coin-op. Da Banpresto abbiamo invece **Super Robot Taisen Compact**, una versione portatile del celebre gioco di strategia nato sul GameBoy nell'aprile del '91. La storia del gioco inizierà dalla fine di **Super Robot F Final** da cui prenderà tutti i robot e i personaggi. Con un'ampia e varia gamma di titoli disponibili, Wonderswan rappresenta una seria minaccia per i portatili Nintendo ed SNK. Non ci rimane che attendere il mese di marzo per scoprire quali sono le reali potenzialità di questa macchina.

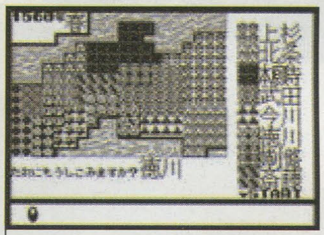
Titoli previsti per Wonderswan:
4 Marzo: Gunpei (Bandai), **Densha de Go!** (Taito), **Wonder Stadium** (Namco), **Chocobo's Mysterious Dungeon** (Bandai/Square), **Shin Nihon Pro Wrestling Toukon Retsuden** (Tomy).

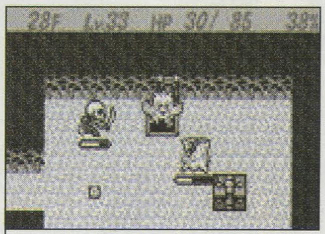
11 Marzo: Mahjong Touryumon (Sammy), **Ambition of Nobunaga** (Koei), **Puyo Puyoon** (Compile)

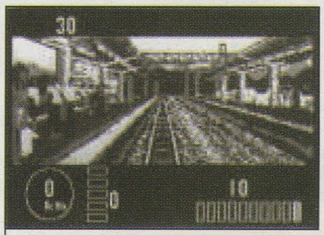
25 Marzo: SD Gundam (Bandai), **Digital Monster** (Bandai).

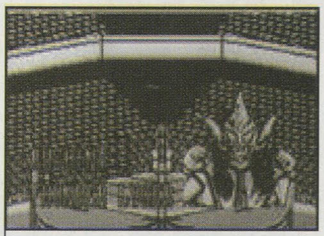
Aprile: Shangai Pocket (Sunsoft), **Let's go Fishing** (Coconuts Japan), **Romance of 3 Kingdom** (Koei), **My Angel** (Namco), **Nice Shot** (Sammy), **Jaja Uma Kun** (Jaleco), **Tango** (Panasonic), **Super Robot Taisen Compact** (Banpresto), **Beatmania WS** (Konami).


SD Gundam


Ambitions of Nobunaga


Chocobo's Dungeon


Densha de Go!


Toukon Retsuden

MEGA news

NINTENDO WORLD

Nintendo ha annunciato per il 10 maggio l'uscita di **Ken Griffey Jr. Baseball 2**. Il sequel del popolare gioco di baseball sarà compatibile con l'espansione da 4MB per offrire una maggiore risoluzione ed animazioni più fluide. Nintendo ha inoltre dichiarato che la versione americana di **Mario Party** sarà disponibile a partire da febbraio. Video System ha confermato che sta realizzando **F-1 World Gran Prix II** per Nintendo 64 in collaborazione con Paradigm. Il gioco godrà della piena licenza FIA, a parte Villeneuve e il circuito di Monte Carlo. Lo sviluppo di **F-1 World Gran Prix II** dovrebbe essere completato entro quest'estate. Midway ha mostrato le prime immagini della versione N64 di **Gauntlet Legends**. E' stata contemporaneamente annunciata la sua compatibilità con la cartuccia da 4MB e la possibilità di memorizzare i propri personaggi su Memory Pak per poi utilizzarli in partite con amici. **Gauntlet Legends** è previsto per il 25 maggio. Midway ha

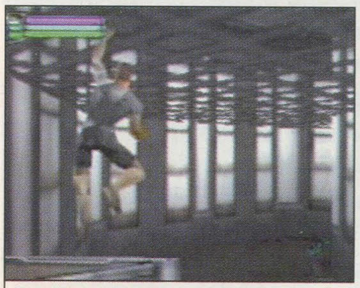

Gauntlet Legends


Mario Party

Con l'ormai avvenuto debutto di Dreamcast ed il lento ma inesorabile concretizzarsi di PlayStation 2, il vantaggio tecnologico del Nintendo 64 nei confronti delle macchine concorrenti va sempre più assottigliandosi. Da tempo la grande "N" sta progettando la macchina che sostituirà la sua attuale console ammiraglia senza però fornire molti dettagli al riguardo. Le prime informazioni ufficiali concernenti questo progetto arrivano dal presidente di Nintendo of America Minoru Arakawa, recentemente intervistato dal quotidiano economico Nihon Keizai Shimbun. Arakawa, oltre a confermare l'esistenza della nuova macchina, ha rivelato che vi è la ferma intenzione da parte di Nintendo di conservare le cartucce come supporto per i giochi. Un'idea che ci era già apparsa assurda in passato ma che ora sembra veramente utopistica. Arakawa ha comunque affermato che Nintendo sta valutando l'utilizzo di altri media incluso il DVD. Assoluto riserbo è stato mantenuto per quanto riguarda le caratteristiche tecniche della console anche a causa dello stadio preliminare dei lavori di sviluppo. Il chipset è attualmente affidato alla ArtX, casa composta da ex-membri di Silicon Graphics, mentre altri elementi della console sono realizzati da Alps, Nam Tai e Rambus. Secondo Arakawa i tempi di sviluppo della macchina sono ancora lunghi. Non aspettatevi quindi la nuova console prima della fine del 2000/inizio 2001.

A cura di Diego Cortese

annunciato il sequel di **Mortal Kombat Mythologies** intitolato **Mortal Kombat: Special Forces**. Pronto entro la fine dell'anno, il gioco vede come protagonisti Sonya e Jax in cerca del malvagio assassino Kano. A differenza del primo titolo della serie, **Mortal Kombat: Special Forces** è interamente poligonale con visuale in terza persona alla **Tomb Raider**. Midway ha confermato la compatibilità del gioco con la cartuccia da 4MB. Il CEO di Acclaim Greg Fischbach ha annunciato **Turok 3** e **South Park 2**. Il primo sarà disponibile entro il prossimo Natale mentre per il secondo dovremo attendere il 2000. MGM si è assicurata la licenza del prossimo film di 007 **The World is Not Enough** (Il Mondo Non è Abbastanza) per realizzare un gioco multi-piattaforma. Sfuma così nuovamente la possibilità di vedere un nuovo **Goldeneye**. Stando a Blizzard, **Starcraft** per Nintendo 64 utilizzerà l'espansione da 4MB. Grazie ad essa il gioco potrà essere visualizzato ad una risoluzione più elevata. In una recente intervista a Shigeru Miyamoto e Yoshiki Okamoto di Capcom è emerso che la casa di Osaka sta producendo una versione di **Bio Hazard** per Nintendo 64. Nessun dettaglio preciso del gioco è stato ancora rivelato, sembra però che lo sviluppo non sia curato da direttamente da Capcom ma da un team esterno. Concludiamo con Konami of America che ha deciso di cancellare **Survivor: Day One**. Sembra che la qualità finale del prodotto non abbia convinto i dirigenti della divisione americana di Konami.


Survivor - Day One

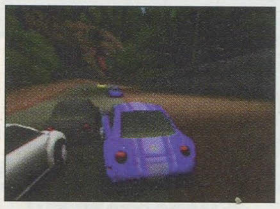
BEETLE ADVENTURE RACING

Beetle Adventure Racing è un'innovativa simulazione di guida realizzata da Electronic Arts in esclusiva per Nintendo 64. EA è riuscita ad accaparrarsi la licenza della nuova versione della mitica utilitaria della Wolkswagen il cui particolare design ben si adatta allo stile di questo gioco. **Beetle Adventure Racing** miscela elementi arcade e di simulazione proponendosi come un gioco di guida ed esplorazione. I giocatori si avventurano in sei enormi tracciati cercando di trovare strade alternative, aree segrete e scorciatoie. I percorsi presentano una notevole complessità tanto da richiedere almeno quattro minuti l'uno per poter essere completati. I fondali sono estremamente dettagliati e contengono numerosi elementi animati. Per ottenere un elevato livello di realismo, EA ha chiesto l'aiuto di Paradigm che gli ha fornito un motore grafico dalle eccezionali qualità visive. Tracciati dei pneumatici, riflessi del sole, spruzzi dell'acqua, ogni dettaglio è stato considerato. Il gioco offre tre modalità principali. Nel Championship Mode si partecipa a un campionato che consente di scoprire nuovi mezzi e tracciati man mano che si prosegue nel gioco. Il Single Player Mode permette di partecipare a corse singole tra più macchine, duelli e gare contro il tempo. Le modalità sopra menzionate consentono la partecipazione di soli due giocatori. Se volete giocare in quattro dovete partecipare al Battle Mode. Il gioco consiste nel recuperare il numero indicato di coccinelle e raggiungere l'arrivo. I partecipanti possono ostacolarsi a vicenda utilizzando svariati tipi di armi tra cui mine, razzi e magneti per rubare le coccinelle agli avversari. L'elevato dettaglio grafico, la sua giocabilità e varietà di gioco rendono **Beetle Adventure Racing** uno dei racing game più promettenti di quest'anno. Un titolo da tenere sicuramente in considerazione quando uscirà la prossima primavera.



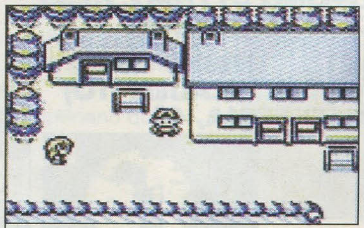


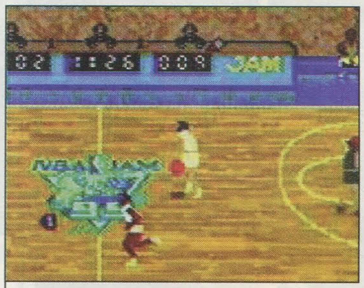


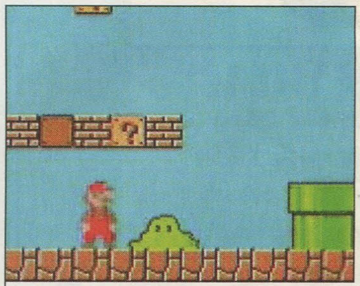


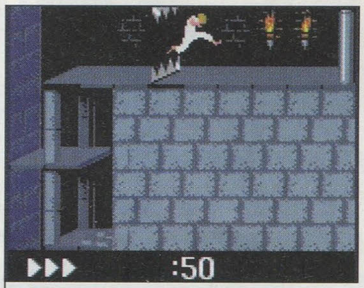
GAMEBOY CORNER

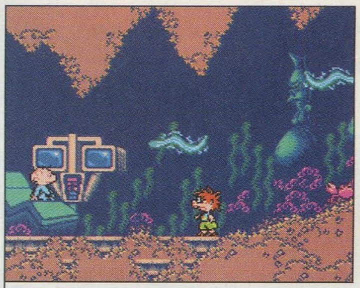
GameBoy Color è stata indubbiamente una scelta vincente da parte di Nintendo. Sarebbero già cinque milioni le console vendute dal momento del lancio, con un ritmo tuttora costante di un milione di pezzi al mese. I vecchi utenti starebbero passando tutti alla nuova macchina a colori, per questo motivo Nintendo sta forzando sviluppatori interni e terze parti a creare giochi solo per GBC in modo da sfruttare meglio le caratteristiche della nuova console. In Giappone la grande "N" si appresta a distribuire la nuova versione del gioco a cui deve una buona parte dei suoi introiti, il famigerato **Pokemon**. **Pocket Monster Silver** e **Gold** contengono cento mostri nuovi dotati di duecento abilità inedite. E' inoltre possibile trasferire le creature delle quattro versioni precedenti del gioco che ora godono di trasformazioni prima inaccessibili. I mostri potranno generare figli le cui capacità derivano da quelle dei genitori. E' stato aggiunto il fattore tempo. Alcuni mostri appaiono solo in determinate ore del giorno e i vostri Pockemon devono dormire di notte. **Pocket Monster Silver** e **Gold** saranno commercializzati a partire dal mese di marzo. Dopo il successo delle prime tre versioni di **Pokemon**, in USA sarà presto disponibile **Pocket Monster Yellow**, confermata da Nintendo per i primi mesi dell'anno. Sempre nel mondo dei mostri portatili è in arrivo **Pokemon Pinball**, il primo gioco per GameBoy Color a contenere un dispositivo di vibrazione interno. Numerose altre case sembrano interessate a questo sistema, attendetevi quindi altri giochi "vibranti" nei prossimi mesi. La grande "N" ha inoltre convertito **Super Mario Bros** per GameBoy Color. Il gioco si differenzia dalla precedente versione per una migliore risoluzione grafica e una maggiore dimensione dello schermo, per il resto è identico allo storico platform. Ritorna anche **720°** mitico coin-op che vi consente di correre in parchi, colline o strutture specializzate con il vostro skateboard personalizzato. **720°** è compatibile anche con le precedenti versioni di GameBoy. Un'altra vecchia gloria che raggiungerà presto il nuovo portatile Nintendo è **Prince of Persia**, presto disponibile grazie a Mindscape. Tra le caratteristiche annunciate vi sono dodici livelli differenti e quaranta ore di gioco necessarie a completarli. Acclaim ha convertito **NBA Jam 99** per GameBoy Color. Il gioco contiene tutte le 29 squadre dell'NBA e consente le partite in doppio tramite il cavo di link. Compatibile solo con la versione a colori della console, **NBA Jam 99** sarà distribuito a partire da febbraio. Acclaim ha inoltre annunciato un tie-in ispirato alla serie **South Park** senza però fornire ulteriori dettagli al riguardo. Incompatibile con le vecchie versioni della console anche **Top Gear Pocket** di Kemco. Il gioco vanta una grafica pulita e colorata ed un livello di complessità mai visto in un racing game per il portatile Nintendo. Da THQ è in arrivo un coloratissimo platform dedicato alla serie animata Rugrats. La grafica è al momento la migliore mai vista sul GameBoy Color. **Rugrats** sarà disponibile a partire da questa primavera.


Pocket Monster Silver/Gold


NBA Jam 99


Super Mario Bros.


Prince of Persia


Rugrats

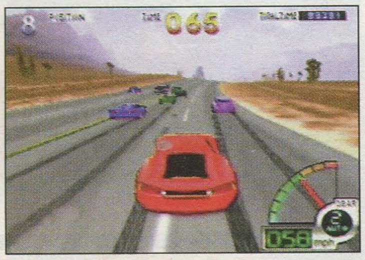
CALIFORNIA SPEED

Midway e Atari hanno quasi ultimato la conversione per Nintendo 64 di **California Speed**, terzo titolo della serie di giochi di guida iniziata con **Cruis'n USA** e **Cruis'n World**. La meccanica di gioco è rimasta praticamente invariata rispetto ai titoli che l'hanno preceduto. **California Speed** rimane un titolo prettamente arcade dove il realismo dei controlli è stato sacrificato in favore del divertimento e dell'immediatezza. Il motore grafico scelto per la conversione è una versione migliorata di quello utilizzato per **San Francisco Rush 2** che ha contribuito ad aggiungere un maggior bilanciamento dei controlli e fisiche di gioco più accurate rispetto alla versione arcade. Midway ha inoltre aggiunto alcuni elementi di gioco inediti. I circuiti sono ora diventati quattordici, tutti dotati di nuove scorciatoie. Vi sono una quindicina di macchine disponibili alle quali si aggiungono alcuni veicoli segreti. Le modalità di gioco comprendono un Torneo, un Versus Mode con split-screen ed un sistema di personalizzazione delle macchine.



Come i suoi predecessori, **California Speed** promette di essere un gioco di guida molto semplice adatto a chi cerca un titolo divertente e poco impegnativo. Midway distribuirà il gioco nel mercato americano a partire dal mese di marzo mentre per l'Europa dovremo aspettare quest'autunno.



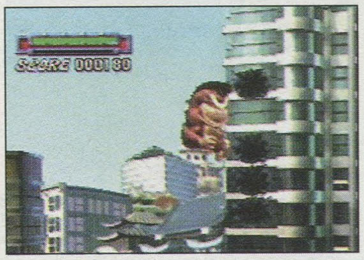


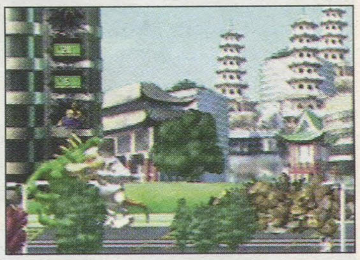
RAMPAGE UNIVERSAL TOUR

Sviluppato da Avalanche per Midway, **Rampage Universal Tour** è la terza versione dello storico **Rampage** uscito più di quindici anni fa nel quale si distruggevano città e metropoli controllando tre mostri differenti. Se con **Rampage World Tour**, Midway si è limitata ad aggiungere solo dettaglio grafico e velocità all'avvincente meccanica di gioco del primo episodio, con **Rampage Universal Tour** le modifiche sono decisamente più sostanziali. Sono stati creati quattro nuovi personaggi mentre il numero delle città da affrontare è salito a centocinquanta. Lo stile grafico è stato completamente rinnovato: ora le renderizzazioni appaiono molto più dettagliate e colorate rispetto al passato. Il numero di mosse disponibili è sensibilmente aumentato. E' ora possibile eseguire combo di attacchi e colpi speciali effettuabili quando il Power Meter raggiunge il massimo. La versione N64 del gioco consente inoltre la partecipazione contemporanea di tre giocatori ed è compatibile con Controller Pak e Rumble Pak. Midway prevede di commercializzare **Rampage Universal Tour** dal 23 marzo in America.



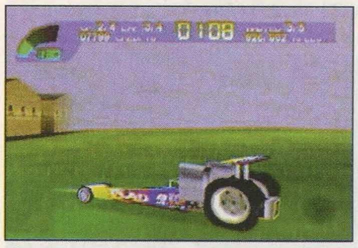




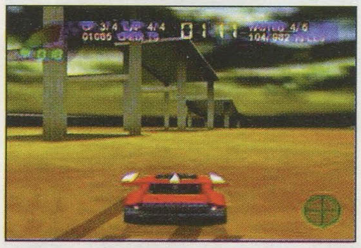


CARMAGEDDON 64

Sin dalla sua prima apparizione, **Carmageddon** è stato accompagnato da polemiche e divieti di ogni tipo a causa della, secondo molti eccessiva, violenza in esso contenuta. L'inquisizione Nintendiana ha fortunatamente colpito solo in parte il gioco originale consentendo di conservare la maggior parte degli elementi di gioco della versione PC. I giocatori possono quindi scorrazzare con le loro auto blindate distruggendo avversari ed ambientazioni ed investendo qualunque cosa gli capiti davanti. Per evitare le ire delle sempre vigili associazioni contro la violenza nei videogames, gli innocenti pedoni sono stati sostituiti con i più politicamente corretti zombie. Esseri comunque di carne ed ossa che non mancano di smembrarsi al vostro passaggio. **Carmageddon 64** contiene inoltre molte delle innovazioni apportate con **Carmageddon 2: Carpocalypse Now** per PC. Il gioco comprende trentacinque tracciati con dodici differenti ambientazioni, dieci personaggi tra cui scegliere, Head to Head Mode mediante split-screen e supporto sia del Rumble Pak che del RAM Pak. Interplay distribuirà **Carmageddon 64** in America ed Europa a partire dal mese di aprile.











SHADOWMAN

Realizzato dagli Iguana inglesi, **Shadowman** è un gioco d'azione in terza persona ispirato all'omonimo fumetto. Impersonando un uomo capace di viaggiare nella dimensione dei morti, il giocatore deve vagare in mondi oscuri sconfiggendo i propri avversari grazie alla propria forza ed alle proprie arti magiche. Il gioco offre una notevole libertà al protagonista che può muoversi praticamente ovunque. Grazie all'impiego della grafica poligonale per la realizzazione dei fondali, quasi tutti gli elementi che compongono le varie ambientazioni possono interagire con il giocatore. Con i suoi splendidi effetti grafici ed il suo stile tetro e adulto, **Shadowman** promette di essere uno dei migliori giochi d'azione disponibili per Nintendo 64. La versione americana di **Shadowman** sarà distribuita nel mese di giugno.



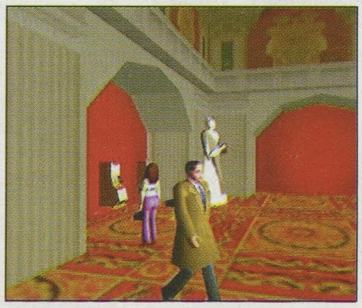


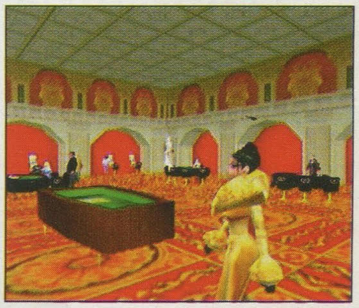




CAESARS PALACE 64

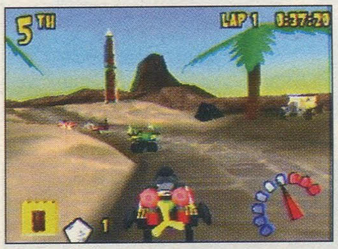
Questo nuovo episodio per Nintendo 64 della nota serie di simulatori di casinò è più di quanto può inizialmente apparire. Merito dei Lobotomy, uno dei più capaci team di sviluppo in circolazione. Quello che era originariamente una semplice collezione di giochi d'azzardo è stata trasformata in un'avventura poligonale dalle tematiche adulte, tanto da meritare la categoria "Mature" negli Stati Uniti. Lo scopo del gioco è quello di muoversi all'interno di un accurata riproduzione poligonale del Caesars Palace giocando ai vari tavoli ed interagendo con le persone incontrate. Guadagnando somme ingenti e facendovi notare indossando abiti costosi e stringendo amicizie importanti, i proprietari del Caesar Palace vi lasceranno scommettere cifre sempre più alte fino a che il casinò non sarà completamente vostro. Durante l'avventura potete capitare in ogni tipo di situazione come tradimenti, spionaggio e persino omicidio. Una modalità di gioco indubbiamente interessante che rende il gioco più vario dei piatti simulatori di casinò attuali. Nel caso desideriate giocare ai vari tavoli senza partecipare all'avventura, è presente una modalità di gioco rapido ed una multigiocatore. In **Caesars Palace** sono simulati tutti i giochi d'azzardo più comuni dalla Roulette all'esotico Pai Gow. Ce n'è da soddisfare ogni appassionato. La distribuzione del gioco in America è stata affidata a Crave Entertainment che intende pubblicarlo a partire da quest'estate. La versione europea distribuita da Interplay dovrebbe seguire a breve.





LEGO RACERS

Il divertimento elettronico sta ormai lentamente soppiantando quello classico. Anche ditte storiche del mondo del giocattolo come Lego si sono dovute adattare per non soccombere. Ecco quindi arrivare una serie di videogiochi ispirati al mondo dei popolarissimi mattoncini colorati. Il primo a raggiungere il Nintendo 64 è **Lego Racer**, un gioco di guida che consente al giocatore di personalizzare interamente il proprio veicolo usando mattoncini poligonali. I vari circuiti sono ovviamente ambientati nel modo di Lego. Correndo lungo i tracciati sarà facile riconoscere l'inconfondibile stile con cui sono realizzati edifici, piante e persone. Dal punto di vista della meccanica di gioco, **Lego Racer** è una specie di **Mario Kart** con i Lego al posto del baffuto idraulico e dei suoi amici. Non manca ovviamente una modalità multigiocatore ottenuta mediante split-screen. Prodotto e distribuito da Lego Media, **Lego Racer** sarà disponibile a partire da questa primavera.







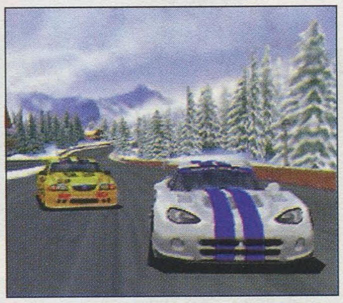


WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

Dai creatori di **Top Gear Rally**, è in arrivo una nuova simulazione di guida basata su macchine da Gran Turismo. Precedentemente conosciuta con il titolo di **GT World Tour**, **World Driver Championship** vi permette di scegliere tra numerose macchine realmente esistenti le cui prestazioni dipenderanno dal racing team in cui entrerete. Le piste disponibili sono dieci, ognuna dotata di tre differenti varianti. Dal punto di vista grafico il gioco presenta numerosi effetti speciali tra cui il reflection-mapping e gestione dinamica della luce. Boss Studio intende inoltre aggiungere le scie di gomma lasciate dai pneumatici e l'environmental-mapping sulla carrozzeria delle macchine ed una modalità in alta risoluzione ottenibile senza l'uso dell'espansione da 4MB. Midway commercializzerà il gioco a partire dal mese di giugno.









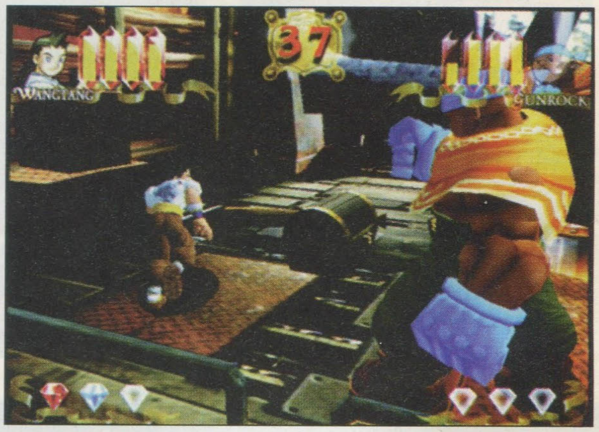
Power Stone

Dopo una lunga serie di seguiti, Capcom ha deciso di far coincidere l'inizio del proprio rapporto col Dreamcast con un ritorno a giochi più originali. **Power Stone**, che al momento in cui scriviamo risulta completo al 50%, è un picchiaduro con oggetti da raccogliere caratterizzato da un'elevata interazione fra i personaggi e l'ambiente in cui si muovono. L'azione si svolge in un'atmosfera stile 19° secolo e in vari Paesi: la Londra vittoriana di Sherlock Holmes, il Giappone del periodo Edo, il Selvaggio West americano e anche l'Africa, dove sono nascosti svariati tesori. Il gioco è ambientato in un periodo in cui la gente si buttava in avventure dall'esito incerto. Benché lo scenario sia apparentemente basato sul 19° secolo, l'azione del gioco si svolge nel futuro, dopo che l'intera civiltà umana è stata distrutta. La popolazione ha cominciato a ricostruire ogni cosa rifacendosi all'atmosfera del 19° secolo. Nel gioco sarà infatti possibile osservare degli anacronismi che non appartengono al secolo in questione. I nomi delle città non saranno quelli originali, ma risulteranno leggermente modificati: London (cioè Londra), per esempio, è diventata Londo. Qualche volta i personaggi saranno disposti a difendere la giustizia ma ogni tanto il loro "lato oscuro" prenderà il sopravvento... In tutto il gioco proporrà otto stage, uno per personaggio. Per Capcom il lavoro più faticoso è stato mettere a punto un adeguato sistema di controllo, abbastanza semplice da permettere ai giocatori di sfruttare in modo concreto l'ambiente. Si useranno tre tasti: pugno, calcio e salto. Non è stato incluso alcun tasto per l'attivazione della parata. Di fatto il giocatore non potrà parare in alcun modo i colpi indirizzatigli dall'avversario. I giocatori cercheranno semplicemente di evitare i colpi sferrati dall'avversario, il quale potrà al massimo essere afferrato o respinto. Per effettuare queste manovre elusive, i giocatori useranno semplicemente una leva, mentre sullo schermo verrà visualizzata una sagomina azzurra rappresentante la posizione iniziale.





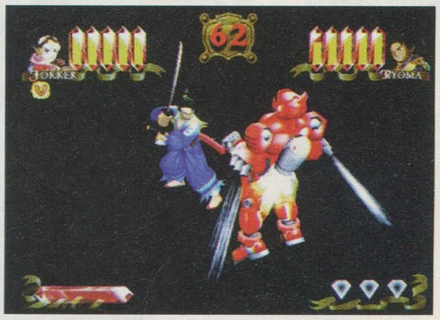












SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	CAPCOM
GENERE	PICCHIADURO
USCITA	25 FEBBRAIO







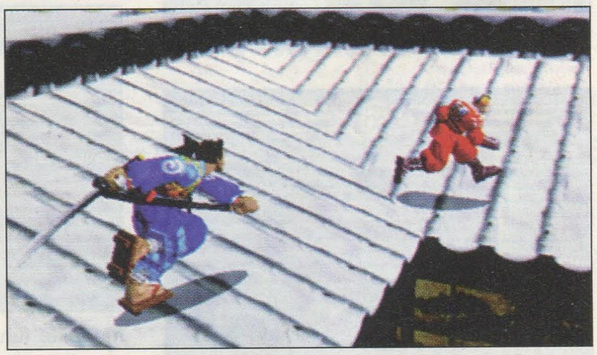








Attraverso un'azione combinata di pugni e calci (P+K) i giocatori potranno afferrare degli oggetti sparsi un po' dappertutto. Potranno, per esempio, raccogliere e usare una spada, oppure raccogliere un oggetto per lanciarlo. Come già detto, l'interazione con l'ambiente sarà molto elevata. La strategia di base consisterà nel cercare le «Power Stones» disseminate in ogni stage. Raccogliendo una di queste pietre ci si potrà trasformare in un altro personaggio e usare le mosse speciali abbinate al lato oscuro della sua personalità. Per tutta la durata del gioco i personaggi potranno rubarsi le pietre a vicenda. Raccogliendo tre pietre si potrà eseguire una mossa speciale molto potente. In seguito i personaggi useranno le «Power Stones» per effettuare degli attacchi ma la vittoria finale se l'aggiudicherà quel giocatore che avrà saputo sfruttare l'ambiente con la massima frequenza possibile. Adottando questa tattica i danni inferti all'avversario saranno molto più gravi. **Power Stone** appartiene alla serie di titoli originali che dovrebbero apparire sul Dreamcast nel primo semestre del '99. La Capcom sembra aver imboccato una nuova direzione strategica, essendosi ultimamente dedicata alla produzione di titoli originali. Avrà fatto bene? Noi crediamo di sì, visto che una strategia simile è all'origine del grande successo riscosso dalla Capcom durante i suoi primi anni di attività.







Frame Gride

Fino a poco tempo fa, From Software era stata una casa che sviluppava unicamente giochi per PlayStation: titoli di successo come **King's Field** e **Armored Core**, oppure, pescando nelle uscite più recenti, **Shadow Tower** ed **Echo Night**. **Frame Gride** è il suo primo titolo "non-per-Playstation" e si propone come un seguito di **Armored Core** con grafica doverosamente rimpolpata. From Software ha mantenuto del gioco originale sezioni come il sistema di parti personalizzate e ha implementato un secondo sistema di personalizzazione noto come Mana System. Il gioco in sé offre diverse

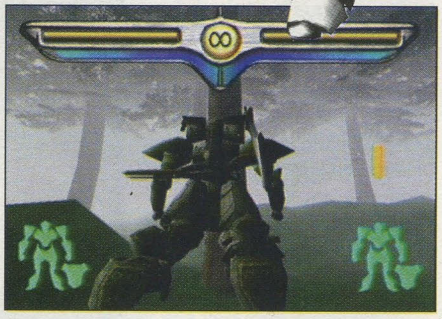






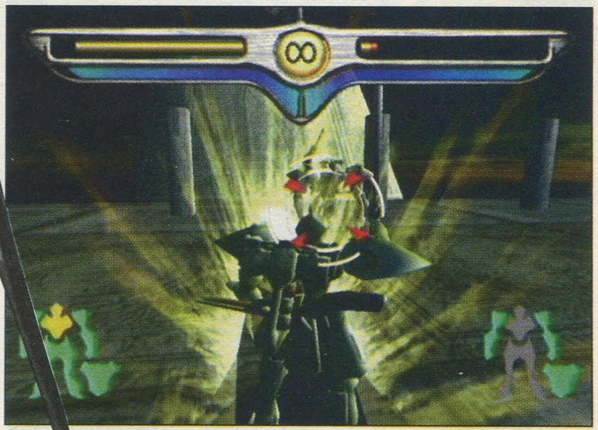








modalità funzionali: per esempio sarà possibile giocare uno Story Mode o un Battle Mode. Nel primo caso, sarà possibile scegliere fra quattro diverse storie; all'inizio del gioco il giocatore dovrà rispondere ad alcune domande, le cui risposte delineeranno la trama finale. Questo stile di gioco prevede un totale di dieci livelli, tenendo conto che alcuni scenari utilizzano gli stessi livelli.





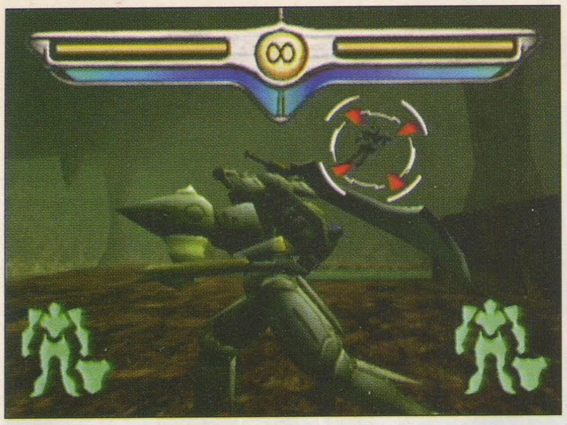
Dopo aver terminato lo Story Mode, il giocatore potrà scegliere i livelli completati nel Battle Mode, che si può affrontare sia con lo split-screen sia sfruttando le possibilità di link del Dreamcast. I dati dei robot verranno salvati su VMS.
Il sistema di personalizzazione delle parti è stato migliorato; nella sua nuova veste è possibile scegliere due tipi di parti, elementali (braccia, gambe, corpo, eccetera) e materiali (argento, cristallo,

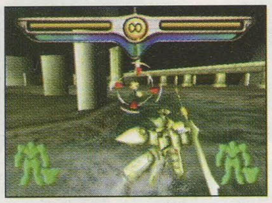
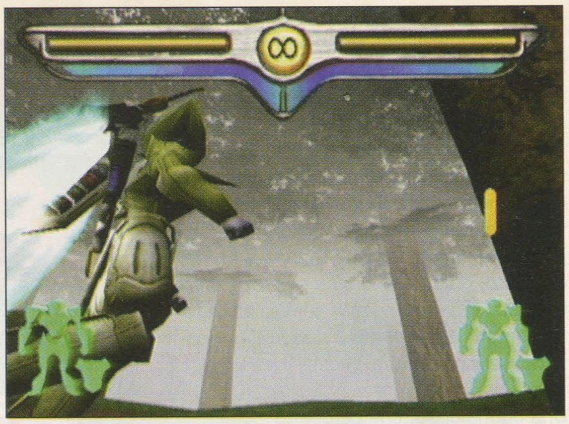




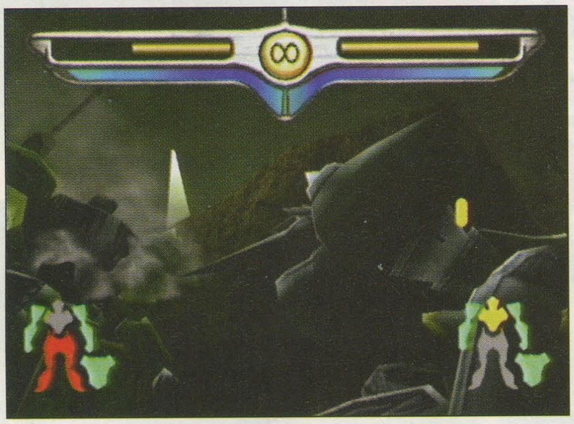
SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	FROM SOFTWARE
GENERE	PICCHIADURO
USCITA	MARZO



ceramica e via dicendo). Ciascuna di queste parti di diverso tipo sarà divisa in due categorie: normali e rare. Durante i vari combattimenti, i giocatori potranno potenziare le parti e creare un robot dotato di caratteristiche speciali.

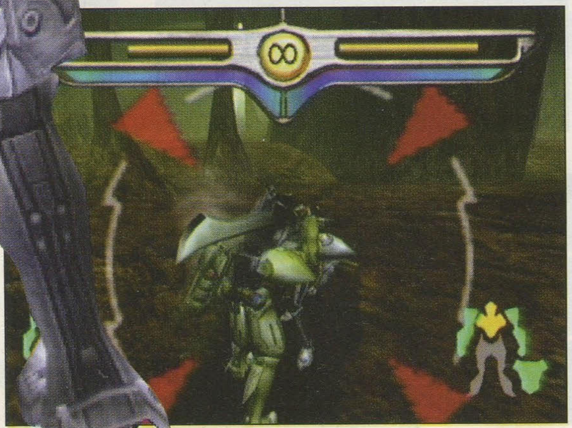




Ma prima avevamo parlato del Mana System, dunque vediamo un po' in che cosa consiste. Sul dorso dei robot si trovano quattro diversi alloggiamenti, in cui il giocatore potrà inserire alcune speciali pietre, che nel gioco vengono chiamate Liberate Stones, dando al robot ulteriori proprietà speciali. Per la precisione, nel primo alloggiamento si può introdurre una pietra appartenente a quattro tipi diversi, modificando gli attributi del robot: fuoco, vento, terra o acqua. Nel secondo e nel terzo alloggiamento si possono inserire le pietre di potenziamento, che fanno salire la potenza difensiva e offensiva, il livello di punti ferita, la velocità, la magia, eccetera. Nel quarto alloggiamento sarà possibile inserire una pietra di attributi speciali: volo, anima o esplosione. A differenza di **Armored Core**, i robot avranno un aspetto degno di un gioco di ruolo fantasy e saranno veramente ricchi di dettagli. **Frame Gride** dovrebbe trarre beneficio da tutta l'esperienza maturata con **Armored Core** e offrire un sistema piuttosto calibrato di miglioramento delle abilità. Per quanto riguarda la trama, i robot dovranno combattere contro i perfidi guardiani di una vecchia civiltà. Comunque, potranno guadagnare soldi anche come mercenari, proteggendo i mercanti.







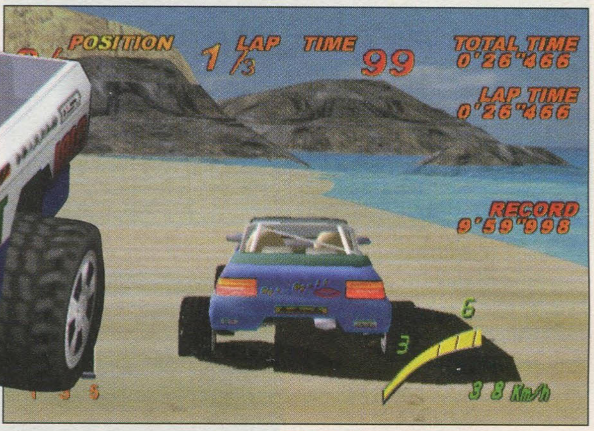
Buggy Heat

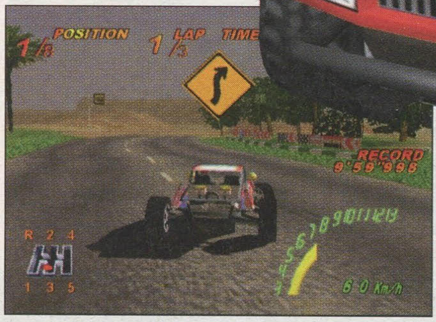
Buggy Heat si trova, al momento in cui scriviamo, al 40% di completamento, dunque non si può dire che sia facile darne una valutazione credibile, comunque una cosa che spicca subito è il grande livello di dettaglio. Oseremmo quasi dire che quanto a definizione supera **Sega Rally 2**, e se volete rendervene conto basta che guardiate i piloti cambiar marcia a bordo dell'auto, oppure le lunghe scie di gomma bruciata che restano sull'asfalto quando sgommate: **Sega Rally 2** non si avvicinava neppure a questo livello di precisione.

Una buona cosa, che combatte l'effetto claustrofobia o la sensazione di "correre sui binari" è la larghezza delle strade. Sappiamo che gli sviluppatori si stanno concentrando sull'equilibrio complessivo del percorso: il tracciato di massima è già stato definito, dunque al momento è in corso la fase di ottimizzazione delle pendenze, per consentire ai giocatori di aumentare progressivamente la propria abilità passando da un percorso all'altro. Ciascuna delle vetture a disposizione sarà associata a un pilota di abilità diversa: la Tricky Diamond a David Terada, la Sholonpo a Shanshy Hain, la Virtuose a Paul Leblanc e l'Avalanche a Caroline Meyers.

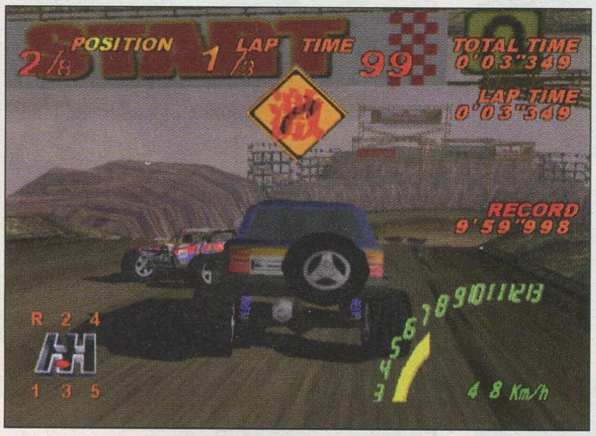
Una cosa rigorosamente attesa era l'effetto delle condizioni meteo sulla pista, senza contare che i

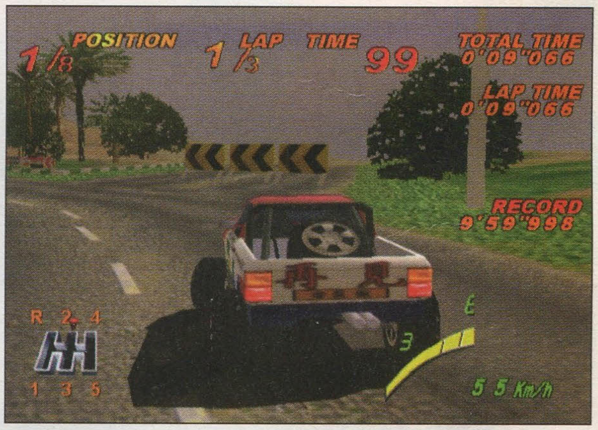




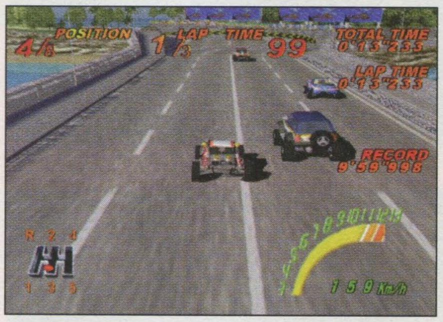


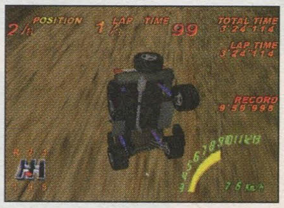














SCHEDA

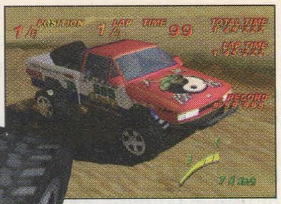
CASA PRODUTTRICE	**CRI**
GENERE	**CORSA**
USCITA	**MARZO**



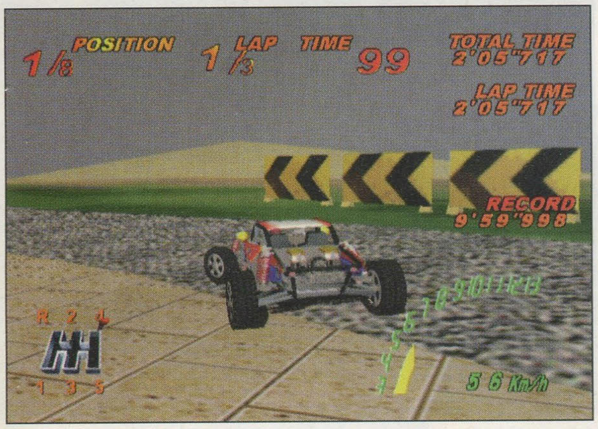


giocatori potranno perfino sbizzarrirsi a correre interi livelli sotto la neve. Di notte, com'è comprensibile, i giocatori dovranno restare in strada sfruttando la luce dei fari. Il percorso che attualmente sta godendo della maggiore attenzione è un livello siberiano che contiene una notevole quantità di ostacoli.
Gli sviluppatori sono decisi a fare di **Buggy Heat** un titolo di riferimento nel suo genere. Dal punto di vista grafico, **Buggy Heat** merita un punteggio veramente alto, comunque per stabilire se potrà veramente confrontarsi con titoli come **Sega Rally 2**, bisognerà aspettare a vedere che livello di equilibrio finale avrà raggiunto.

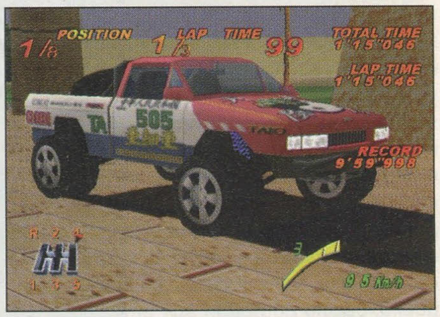


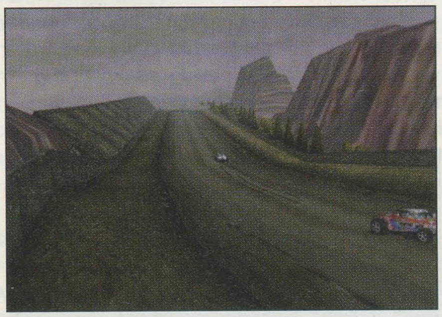


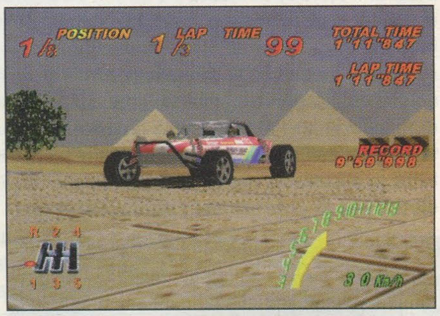


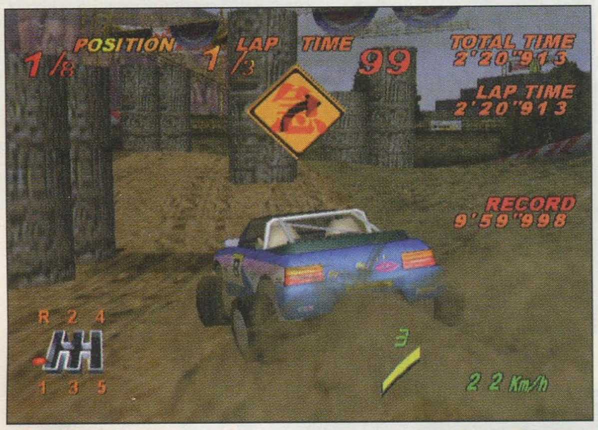


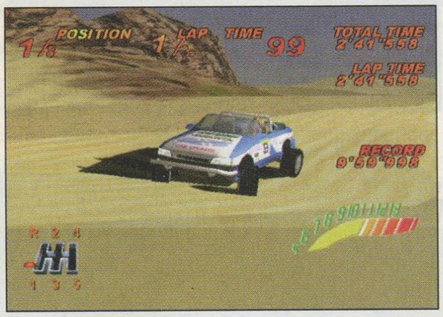


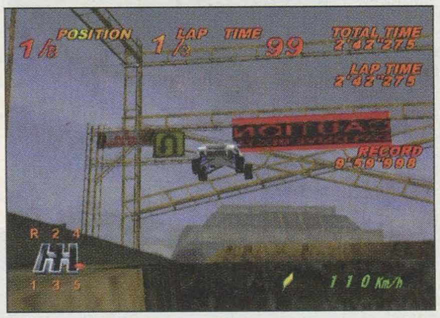


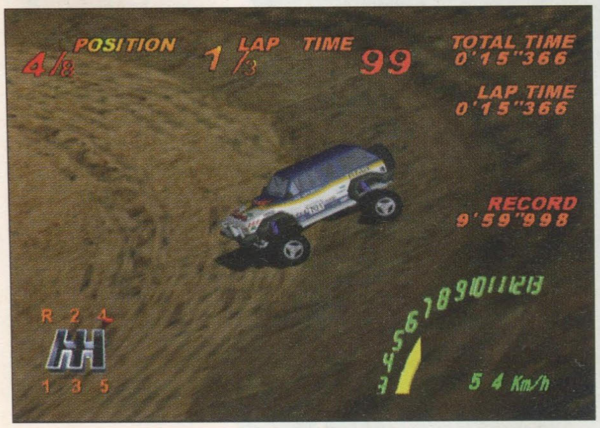


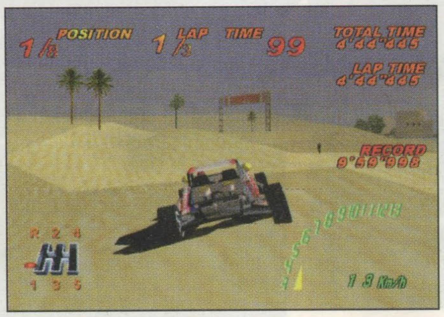


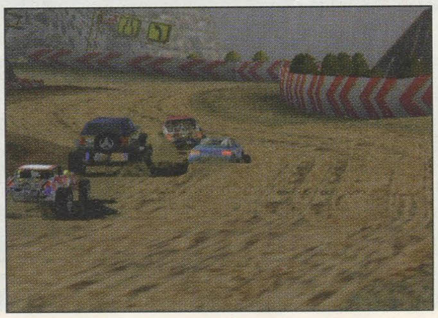












Flight-Shooting

All'inizio di dicembre, Konami ha ufficialmente presentato due nuovi titoli per Dreamcast appartenenti a generi radicalmente diversi. Il primo si chiama **Pop'n Music**, mentre il secondo per ora è noto con un nome in codice: **Flight-Shooting**. Quest'ultimo sfrutta la potenza del Dreamcast e offre una grafica di tipo cinematografico con fondali molto dettagliati. Non se ne sa ancora moltissimo, comunque possiamo dire che Konami ha reso noto che il gioco contiene un livello ambientato in montagna, uno nevoso e uno in Egitto. Proprio il livello egiziano offre un livello di dettaglio altissimo: per esempio, guardando a terra si possono vedere le ombre degli edifici.



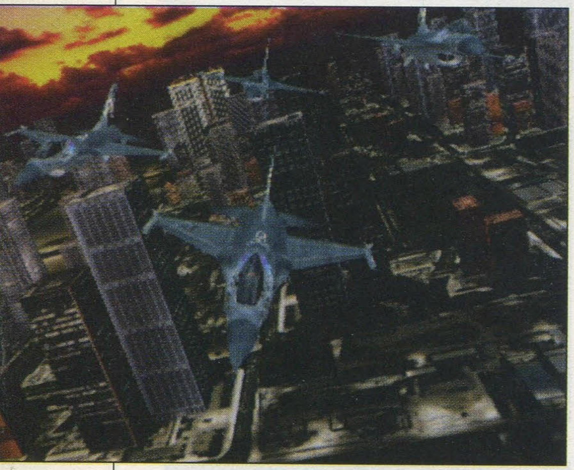




Il "parco macchine" comprende aerei come il classico F/A-18 Hornet, l'aereo di Top Gun (F-14 Tomcat), il francese Dassault Rafale e il Su-34 russo, il cui muso schiacciato gli ha valso il soprannome di "Ornitorinco". La scelta comunque è molto più vasta e sono presenti aeromobili di tipi alquanto diversi: elicotteri da attacco, bombardieri, aerei da trasporto, velivoli da duello, caccia antiradar, eccetera. Peraltro, non tutti questi apparecchi sono a disposizione: alcuni si limitano ad apparire ma non è previsto che il giocatore vi salga a bordo. La scelta degli aerei dipenderà tutta dal tipo di missione che si affronterà e dalle caratteristiche dell'apparecchio. Sono presenti tutte le classiche visuali dalla cabina e da dietro, ma la potenza del Dreamcast è tale che sicuramente il gioco finito offrirà panoramiche ben più spettacolari. Dal punto di vista strutturale, l'aspetto della cabina è molto classico: è dotata di strumenti ben







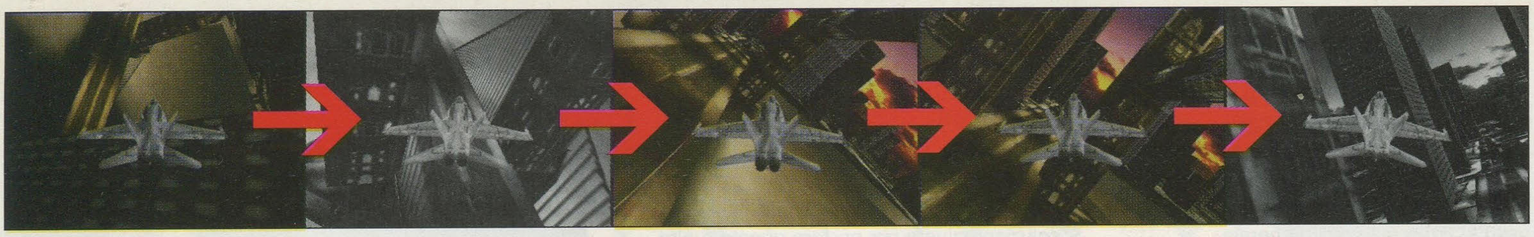






SCHEDA

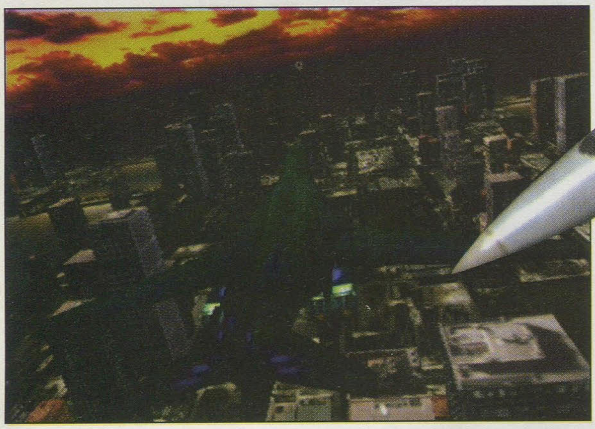
CASA PRODUTTRICE	KONAMI
GENERE	SIMULAZIONE
USCITA	PRIMAVERA



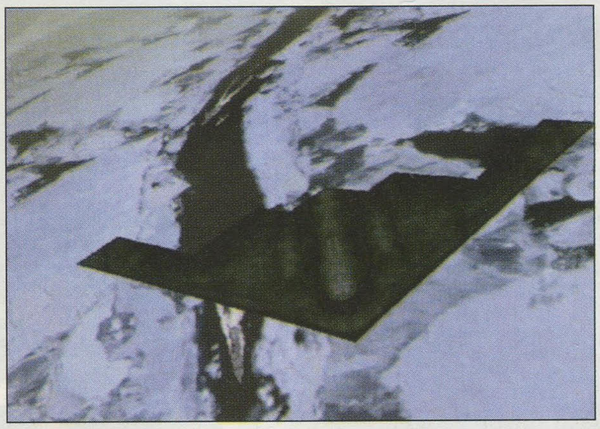
noti come l'indicatore del carburante, il misuratore dei danni e il contatore dei missili. Comunque sia, il gioco non è ancora arrivato a un livello di completezza sufficiente per dire esattamente come sarà: Konami stessa non è stata prodiga di informazioni, dunque ci limitiamo a osservare che la grafica è stupenda, anche se forse lo immaginavate già.

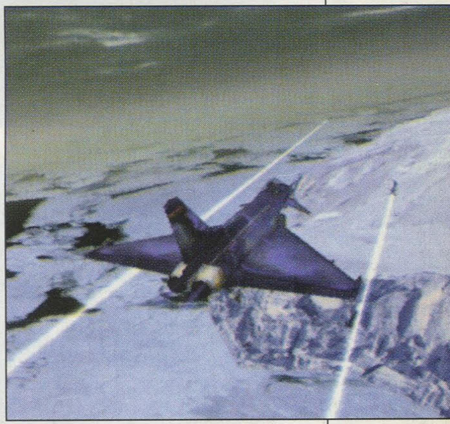
Per quanto riguarda il mercato, possiamo affermare con certezza che **Flight-Shooting** quando uscirà dovrà vedersela con due avversari piuttosto agguerriti: sul fronte della pura bellezza grafica, **Aerodancing** sarà un temibile concorrente, anche se **Flight-Shooting** sembra essere già in vantaggio grazie al livello di dettaglio e alle sue texture di grande realismo. Passando alla giocabilità, bisogna far notare che il titolo Konami sarà notevolmente diverso da **Aerodancing** quando non è richiesto l'uso delle armi, cioè nelle sezioni alla **PilotWings**, per capirci. Potremmo dire che sembra assai simile a titoli come **Ace Combat 3** su Playstation,, anche se ci sono precise differenze. Ad esempio, **Flight-Shooting** è più nitido come grafica rispetto ad **Ace Combat 3**, ma Namco può far pesare quattro anni di esperienza nei giochi di simulazione di volo e offre una giocabilità molto ben calibrata. Dunque, tenendo conto che in giochi di questo tipo la grafica non è la cosa più importante in assoluto, possiamo concludere che Konami dovrà guardarsi soprattutto dalla concorrenza di **Ace Combat 3** di Namco. Nei prossimi mesi vi aggiorneremo non appena ci verrà comunicata qualche novità.



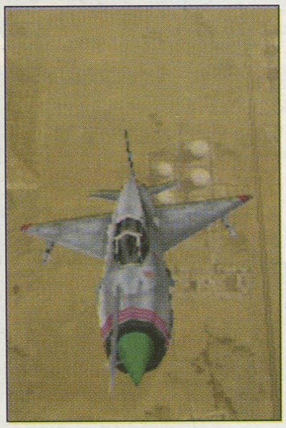








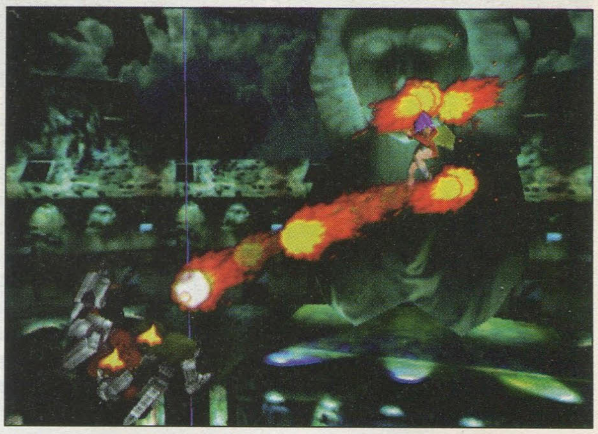






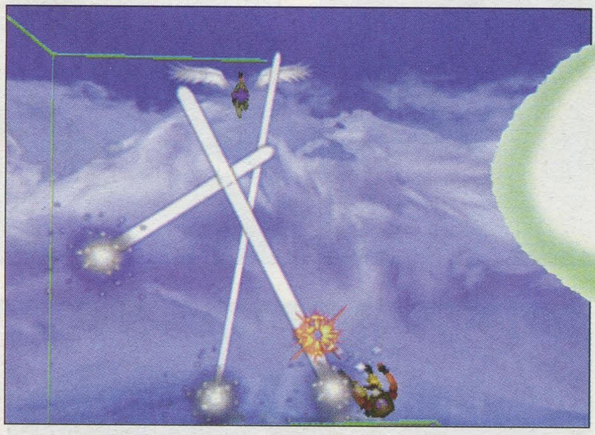
Psychic Force 2012

Psychic Force è uno di quei giochi di combattimento in cui si punta forte su effetti strabilianti e sulla possibilità di attaccare e venire attaccati a 360 gradi. Insomma, è un gioco tutto attrazione ed eccitazione, in cui la distanza fra i due contendenti può essere molto limitata o anche decisamente alta, nel qual caso si attacca a colpi d'energia.
Visto l'intento spettacolare, gli sviluppatori hanno implementato un sistema di visuali all'altezza di questa filosofia: grazie a un'accorta combinazione di zoom e di spostamenti dinamici dell'obiettivo, il gioco acquista l'aria di un film d'animazione che piacerà immediatamente al pubblico giapponese o a chi ama serie come Dragonball Z.
Un titolo così ambizioso richiede una piattaforma con i muscoli al posto giusto, e a questo proposito pare che Taito sia convinta di aver trovato nel Dreamcast la soluzione giusta per portare questo e altri suoi arcade di punta nel vasto mercato delle console. L'attuale livello di completamento si può quantificare in un 30%, dunque dobbiamo portare ancora pazienza: in fondo il lavoro è iniziato soltanto a giugno del 1998. La versione console offrirà diverse modalità: Arcade, Story (per un giocatore), VS Human, VS COM, Watch (CPU contro CPU) e Training. Nel gioco appariranno in totale dieci personaggi, di cui otto immediatamente selezionabili.
Graficamente, la versione Dreamcast ha poco da invidiare a quella arcade: bisogna osservare piuttosto bene le due macchine che viaggiano fianco a fianco per accorgersi delle differenze. Anzi, forse la versione Dreamcast è addirittura superiore a quella arcade, perché i colori e gli effetti grafici secondo noi sono più accattivanti. **Psychic Force 2012** gode già di una grande popolarità in Giappone fra gli appassionati di arcade. Siamo certi che la versione per console piacerà a molti, ma molti, di loro.











SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	TAITO
GENERE	PICCHIADURO
USCITA	PRIMAVERA

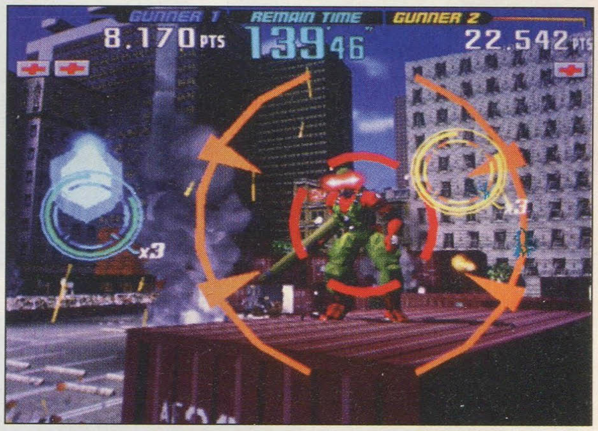


L.A. Machineguns

È il 2025. A Los Angeles appare improvvisamente un esercito di androidi che si fanno chiamare "ROM": una sigla che sta per "Rage of Machines" (La furia delle macchine). Il loro primo gesto è una massiccia offensiva contro il territorio di Los Angeles, a cui il governo federale risponde inviando la sua forza antiterroristica, chiamata SIFAT. Come membro di questo corpo di elite, dovrete "soltanto" eliminare la minaccia...

Due anni dopo aver pubblicato **Gun Blade N.Y.** per Model 2, AM R&D#3 pubblica una seconda parte migliorata per la recente Model 3 Step 2.1. A parte la grafica, **L.A. Machineguns** offre un sistema di gioco molto simile a quello di **Gun Blade**. Al posto di un elicottero, il giocatore sparerà a bordo di una futuristica macchina e cercherà di eliminare tutti gli androidi presenti in città. Come detto sopra, l'azione non è più ambientata a New York, ma si è spostata sulla costa occidentale nell'anno 2025. Il punto più innovativo di questa serie è sicuramente il complicato sistema di intelligenza artificiale. Giocando, non vi capiterà mai di vedere apparire i nemici negli stessi punti, e quando li colpirete il loro comportamento cambierà. Praticamente tutte le azioni di gioco offerte saranno fra loro diverse, e anche il livello di dettaglio è impressionante. Superfluo dire che i nemici si comporteranno in modo assai realistico e aggressivo. I giocatori potranno iniziare il gioco scegliendo uno dei quattro livelli disponibili sui cinque totali (nel senso che non è possibile iniziare direttamente dal livello finale). Inoltre, non c'è alcuna necessità di finire vagonate di livelli per godersi ogni punto del gioco. Le missioni saranno ambientate nella città di Los Angeles, ma anche nella famigerata Alcatraz, a Las Vegas e in una base sotterranea del parco di Yosemite. Per terminare il gioco dovrete infine distruggere giganteschi dirigibili nella Valle del Fuoco. Grazie al sistema di intelligenza artificiale, **L.A. Machineguns** è adatto a qualsiasi tipo di giocatore. Le munizioni saranno illimitate e per contribuire all'atmosfera sono stati aggiunti diversi aggeggi dagli effetti più o meno elettrizzanti. L'aspetto più impressionante di **L.A. Machineguns** è certamente lo straordinario e velocissimo sistema di telecamere, che contribuisce molto ad alzare la tensione. Il giocatore ha veramente l'impressione di essere coinvolto nel gioco, piuttosto che di stare sparando a casaccio nel mucchio. **L.A. Machineguns** offre un sistema di gioco notevole e un'ottima grafica, ma possiamo ben dire che sul fronte delle idee non c'è veramente nulla che possa essere considerato nuovo.

















SCHEDA

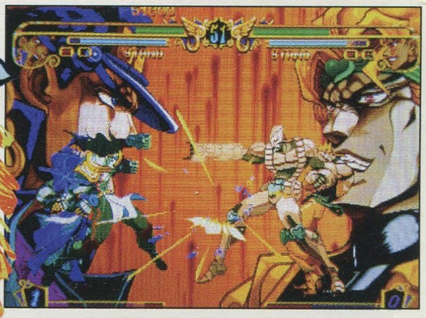
CASA PRODUTTRICE	SEGA/AM3
GENERE	SPARATUTTO
USCITA	IMMINENTE


TEMPO FICO.
PREZZO AMICO.
VAGARY
MODE
LIGHT
STA/STP
SPL/RES
12:38 28
AL-1 AL-2 CHI STP TMA
26 MO pm
WR 100
• Movimento digitale al quarzo, con funzioni di ora, data, doppio allarme
• Cronometro, timer, doppio fuso orario e segnale orario
• 100 mt impermeabile
• Funzione di illuminazione interna elettroluminescente
• 30 modelli di differenti colori
L.69.000
VAGARY
Tekno
Studio Più

Jojo's Venture

Jojo's Venture è il più recente dei titoli realizzati dalla Capcom su scheda CPS III e propone un innovativo sistema di gioco. Il gioco è ispirato a un famoso manga di Hirohiko Araki dal titolo «Jojo's Bizarre Adventures». In questo fumetto i personaggi possiedono una particolare anima spirituale che assume la forma di un cosiddetto «STAND». Basandosi su questo singolare concetto, la Capcom è riuscita a mettere a punto un originale sistema relativo allo STAND. Questo sistema permette ai giocatori di controllare solamente lo stand. Mediante questo sistema eseguire le combinazioni sarà più facile e qualsiasi genere di videogiocatore riuscirà a padroneggiarle in tempi brevi.







I giocatori potranno anche eseguire i cosiddetti Tandem Attacks («attacchi in tandem», tradotto letteralmente). Per fare un esempio, si potrà programmare il comando di attacco relativo allo STAND e impostare la combo speciale definitiva nel corso dell'azione. I personaggi principali, comunque, potranno muoversi simultaneamente. In tutto il gioco proporrà dieci personaggi, tutti corrispettivi videoludici di quelli che appaiono nella storia a fumetti. Riassumendo, **Jojo's Venture** propone uno stuolo di personaggi fumettosi in un complesso sistema di gioco come nella miglior tradizione della produzione Capcom. Dopo gli innumerevoli seguiti di **Street Fighter** e **X-Men**, Capcom sembra oggi propensa a lavorare su idee più originali accattivandosi contemporaneamente le simpatie di un nuovo pubblico.





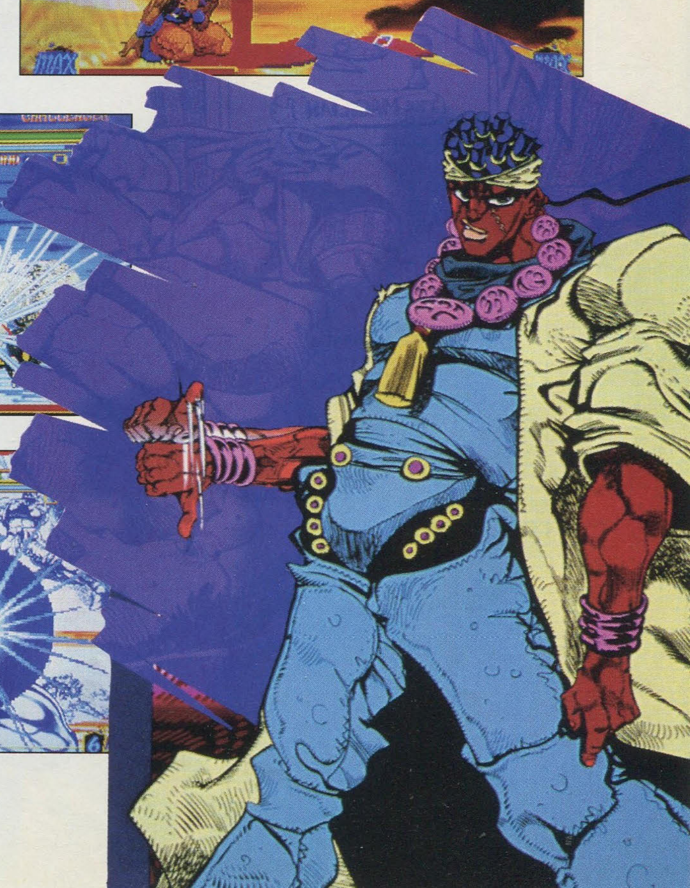


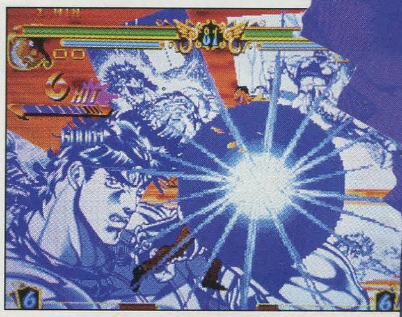












SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	CAPCOM
GENERE	PICCHIADURO
USCITA	NON ANNUNCIATA

L.69.000

L.138.000







E IN PIU' MEGAREGALO!

Aut. Min. Rich.



Questo incredibile porta CD
in omaggio
con ogni orologio

- Movimento digitale al quarzo, con funzioni di ora, data, doppio allarme
- Cronometro, timer, doppio fuso orario e segnale orario
- 100 mt impermeabile
- Funzione di illuminazione interna elettroluminescente
- 30 modelli di differenti colori

GARANZIA 24 MESI

VAGARY
Tekno

Garantito da CITIZEN

Studio Più

Sonic Adventure

Un paio di mesi fa Sega si è nuovamente lanciata alla conquista del mercato videoludico, facendo esordire in Giappone il Dreamcast. Le fanfare avevano squillato a lungo scandendo i giorni che ci separavano dall'evento. Purtroppo le cose non andarono tutte per il verso giusto: Sega non riuscì a produrre una mole di macchine sufficienti a coprire le richieste e così diversi utenti rimasero a bocca asciutta. Seguirono scuse ufficiali in TV e sulla carta stampata ma il peggio doveva ancora venire. Infatti il miglior gioco, la vera killer application, **Sonic Adventure**, quel fatidico 23 Novembre non accompagnò l'uscita della macchina lasciando tutto il peso del lancio sulle spalle di **VF3 tb**. Ora, finalmente, si può dire che Sega sia realmente scesa a fianco della sua console. La prima ondata di giochi aveva detto poco. Anche l'ottimo **VF3** era stato programmato utilizzando il malefico Windows CE che, se da una lato rende la console facilmente programmabile, dall'altro dimezza (a voler essere buoni) le sue capacità. **Sonic Adventure** rappresenta il primo vero banco di prova. Una prima dimostrazione delle capacità della macchina e, come vedremo, un'ulteriore consacrazione per il Sonic Team.











CHE STORIA!

La premessa che sta alla base di **SA** è molto semplice: il Dr Eggman (conosciuto in Occidente come Robotnik) è tornato nuovamente in azione. Il suo obbiettivo è quello di raccogliere gli Smeraldi del Chaos con i quali dare vita ad una piccola creatura che gli consentirà di conquistare il mondo intero. Questo è quanto. Il primo commento riguarda ovviamente la trama di gioco che non è sicuramente innovativa ma questo poco conta. Siamo perfettamente in linea con l'intera serie di **Sonic**, di cui questo titolo rappresenta una naturale evoluzione. Ciò che rende differente questo ennesimo scontro Sonic Vs. Eggman è la nuova ambientazione tridimensionale alla quale si accompagna una realizzazione grafica senza precedenti oltre ad un'ampia selezione di personaggi che, finalmente, forniranno un reale aiuto al nostro povero porcospino blu. Di fatto, Yuji Naka, ha preso il gameplay del vecchio **Sonic**, la sua grande velocità e l'ha trasportato in un mondo poligonale, fondendo il tutto con una serie di elementi adventure. È quindi palese che **Sonic Adv** non sia un titolo rivoluzionario, non ci troviamo di fronte ad un nuovo genere ma, semplicemente, al perfezionamento di quelli esistenti.

ORGIA

La grafica di **Sonic Adv** è la più impressionante, colorata e ricca di dettagli che si sia mai vista in un videogioco. Dimenticatevi la VooDoo2, dimenticate gli scenari e la definizione di **Zelda** e anche il buon **VF3**. Con questo titolo il Sonic Team ha settato nuovi standard per quel che riguarda i giochi di terza generazione. I personaggi che popolano il mondo di **Sonic** sono estremamente ben definiti e ricchi di dettagli. Si tratta di caricature ricche di personalità e ugualmente spassose. Il primo stage, l'intro con la forma puerile di Chaos, mostra la potenza della macchina nella gestione degli ambienti 3D. Vediamo effetti di trasparenza e sorgenti di luce ma sono cose già gustate su PC. Quando invece ci si lancia nel gioco vero e proprio, quando si arriva al primo schema ci si

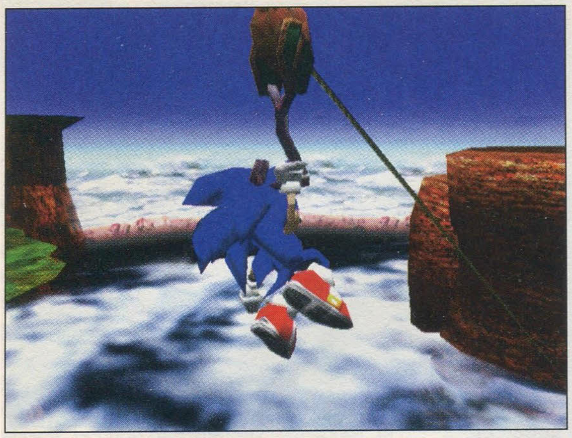


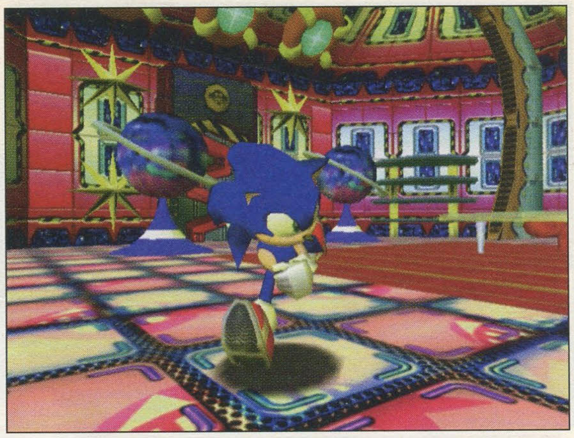


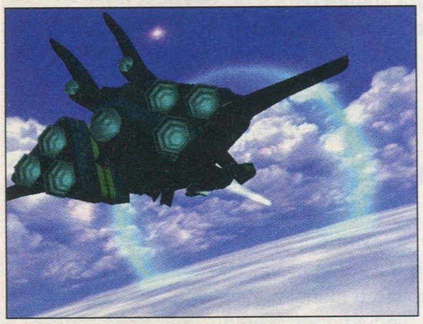
La velocità che riesce a raggiungere Sonic in certi passaggi ha davvero dell'incredibile!

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	PLATFORM
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1







accorge che c'è una macchina che può realizzare titoli 3D con la stessa velocità e definizione di dettaglio che, fino ad oggi, era appannaggio esclusivo dei giochi in 2D. Così ogni scenario che si rivela è un nuovo spettacolo. Ogni stage è stato allestito con gran cura, dalla incredibile Windy Valley con la sue ambientazioni aperte, con i flussi d'aria e le nubi fino ad arrivare alla follia cyber dell'ultimo stage che ci condurrà al cospetto di Dr Egg. Gli anni di ricerca spesi da Yuji Naka e compagni sono ben visibili e riflessi nel gioco. La città e lo schema di Mystic Ruin, che per foggia e struttura ricordano e ricalcano gli stage di **Mario** (sono di fatto "completi", delle piccole città), risultano incredibilmente definiti; detto ciò non potrete farvi una idea esatta di quello che intendiamo se non andando a provare il gioco. È la velocità, unità ad un ambiente veramente eccezionale che fa la differenza e fa di questo titolo un gioco senza precedenti, che abbatte i limiti dei titoli 3D che fino ad ora avevano sempre dovuto sacrificare sull'altare dei poligoni e delle texture una definizione grafica ed una ricchezza di dettagli riscontrabile solo nei titoli 2D.



FRIZZI E LAZZI

Sonic, nonostante la sua nuova foggia poligonale, è rimasto il porcospino che tutti conosciamo con le sue movenze e i suoi attacchi. Ci saranno quindi le solite vecchie corse e salti e, ancora, per eliminare i vari avversari non dovremo far altro che balzargli sulla cozza. Tutto qui? Beh, non proprio... Infatti il restyling operato da Mr. Naka ha coinvolto anche il buon Sonic che, oltre a sfoggiare un look molto più cattivo, avrà la possibilità di potenziare le proprie capacità offensive. Potremo così recuperare nuovi set di scarpe che, oltre ad incrementare la velocità del porcospino, ci permetteranno di performare una carica, uno scatto (previa carica modello **R-Type**) che trasformerà il nostro porcospino blu in un missile a ricerca che andrà ad abbattere i nemici presenti sullo schermo oltre che farci raggiungere sezioni apparentemente fuori portata. Le funzioni del pad sono razionali e ben distribuite. Sonic si controlla infatti con lo stick mentre la croce direzionale serve per muovere l'inquadratura. I due tasti sotto il controller servono per ruotare la telecamera mentre dei 4 tasti 2 sono adibiti allo scatto, uno al salto e l'ultimo al recupero di oggetti. Questo perché, a differenza degli episodi precedenti, in **Sonic Adv** il giocatore dovrà risolvere una serie di semplici enigmi. Non siamo, comunque, ai livelli di **Mario**. Il titolo Nintendo è infatti molto più sviluppato per quel che riguarda il versante ricerca, mentre **Sonic** pone maggiormente l'accento sulla velocità e sulla rapidità dell'azione. Di fatto, esistono le stesse differenze che intercorrevano fra i 2 mostri sacri nelle versioni 2D. Ora la sfida si è spostata in un'altra dimensione nella quale però gli elementi distintivi non sono venuti meno. **Sonic Adv** è costituito da un mondo che si apre progressivamente davanti al giocatore rivelando tutta una serie di scenari. Di fatto esisteranno 2 o 3 locazioni dalle quali sarà possibile raggiungere i vari stage che vi condurranno al recupero degli





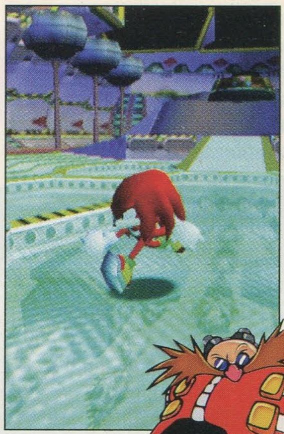
Con il passare delle ore ed il procedere del gioco le varie ambientazioni risentono di una serie di variazioni atmosferiche



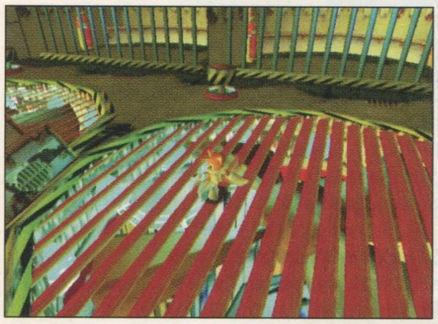
UNA A-LIFE AL MASSIMO!

Per poter salvare la posizione di gioco **Sonic Adv** richiede la presenza di una VMS. Il Visual Memory System però attende anche ad un altro scopo. Durante il gioco infatti verrete in contatto con tutta una serie di piccole creature di foggia aliena. Queste scaturiranno dalle uova che troverete sparse nei vari schemi e, una vola schiuse, libereranno davanti ai vostri occhi tutta una serie di simpatici esserini. Voi non dovrete far altro che raccogliere il pargolo e depositarlo in una delle console virtuali sparse lungo i livelli di gioco (quelle con tanto di cartuccia inserita). Seguirà un breve frullio, un tremore, dopodiché si manifesterà il vostro nuovo amico. Premendo il tasto "Mode" sul VMS, una volta tolto dalla console e selezionando la carta da gioco, vi troverete di fronte al vostro nuovo amico. Avrà così inizio una intrigante avventura nella quale diverrete i compagni di viaggio del piccolo esserino. Dovrete dargli un nome, accudirlo (prima opzione per le stat), procurargli il cibo (tramite l'apposito sottogioco - terza opzione), nutrirlo (seconda opzione), disciplinarlo, indicargli la strada da seguire e aiutarlo in caso di aggressione (premete il tasto "A" quando il cursore si trova sul pallino bianco) il tutto col solo scopo di farlo crescere e diventare sempre più forte. E una volta concluso il tutto? Semplice, potrete collegare il VMS al DC e scaricare, dopodiché sarete pronti per accudire e crescere una nuova e dolce creatura.



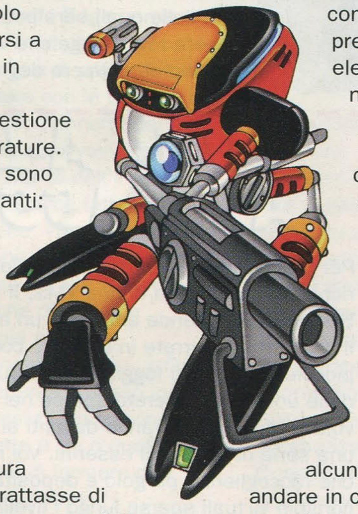








Smeraldi. La posizione di gioco viene salvata automaticamente sul VMS, necessaria per poter immagazzinare i dati e ricominciare così l'avventura dal punto in cui l'avevate lasciata. Le fasi vere e proprie, le sezioni preponderanti, sono enormi livelli interamente in 3D calcolati in tempo reale che vantano una forma estremamente allungata, a cetriolo, il che li rende molto simili a quelli dei titoli bidimensionali solo che invece di svilupparsi a destra o in alto vanno in profondità. **Sonic Adv** presenta inoltre una gestione dinamica delle inquadrature. L'aspetto e il risultato sono veramente impressionanti: i giri della morte, i loop che hanno reso famoso il porcospino blu sono presenti anche qui solo che, ogni volta che il nostro eroe si lancerà in una delle sue evoluzioni, l'inquadratura cambierà come se si trattasse di un video. Lo stesso discorso va fatto anche per quel che riguarda la prima sezione, dove l'orca distrugge il pontile, oppure quando Sonic cerca di sfuggire ad una valanga in snowboard! Qui godremo prima di una inquadratura con Sonic visto di fronte, dopodiché la visuale passerà alle spalle del porcospino facendo così scattare una vera e propria sessione di sci nordico. In tutti questi frangenti il controllo sarà sempre e comunque nelle mani del giocatore; non si tratterà solo di belli ma inutili estetismi; detto ciò, è bene sottolineare come, in alcuni frangenti, i comandi impartiti saranno tutto sommato limitati.



NON PICCHIATEMI PER QUESTO...

Nonostante le sue ammirevoli qualità, **Sonic Adv** non è un gioco perfetto come il buon Naka è andato predicando. Ci sono infatti alcuni elementi minori che non hanno nulla a che fare con la giocabilità che, di tanto in tanto, evidenziano qualche difetto e che ora vi andrò rapidamente ad elencare. Come probabilmente saprete **Sonic Adv** utilizza un sistema di telecamere dinamiche che automaticamente cambiano inquadratura per rendere il look del titolo molto più cinematografico oltre ad aumentare la complessità di alcuni passaggi. Tuttavia, alcune volte, la camera tende ad andare in confusione e questo soprattutto quando vi trovate particolarmente vicini a delle rocce. Di fatto, il sistema che gestisce le inquadrature non capisce che bisogna andare oltre il masso e si inchioda mostrandoci il granito invece del malefico porcospino. Nonostante ciò, i fondali rimangono comunque molto solidi, non c'è un poligono che scompare o effetti di deformazione di texture. Il sasso che abbiamo davanti è proprio un sasso e quindi non ci vediamo attraverso... In fondo anche questa è realtà! O no? E' possibile ovviare a questo inconveniente aggiustando l'inquadratura tramite la croce direzionale ma questa non è perfezione. Inoltre, è possibile incappare in alcuni



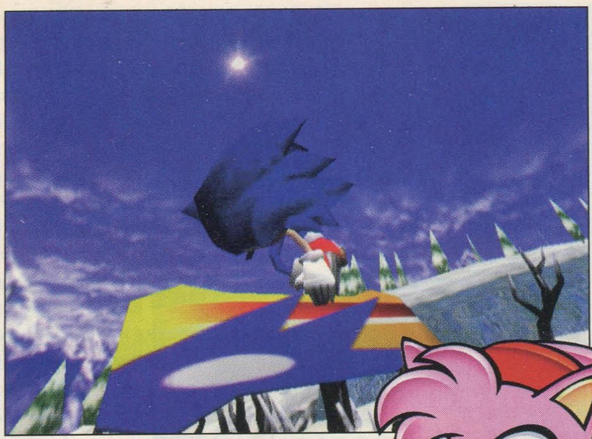






Finalmente una console targata Sega sulla quale possiamo godere di effetti di luce e trasparenze





piccoli effetti di pop-up visibili soprattutto nello stage Windy Valley. Nonostante ciò **Sonic Adv** vanta l'orizzonte più esteso, con le strutture poligonali più complesse e meglio definite che mi sia capitato di vedere in un videogioco.





Il pop è fievole e sopportabilissimo e non comporta alcun tipo di inconveniente per quel che riguarda la dinamica o lo svolgimento delle varie sezioni. Una mia ultima riserva cade infine sul livello di difficoltà di alcuni stage. Fortunatamente il cambio di personaggio modifica la dinamica e lo svolgimento del gioco inoltre, una volta concluso il tutto, c'è una ulteriore sorpresa che prende il nome di Super Sonic...

AMORE ETERNO?

Come detto in precedenza, **Sonic** non è solo un veloce platform 3D. Ci sono elementi di ricerca uniti ad una notevole varietà di sotto giochi. Tralasciando per un momento le famigerate A-Life per le quali abbiamo redatto un apposito box, Sonic vanta una serie di sotto giochi che vanno da una corsa di macchine modello F-Zero ad un vero e proprio casinò nel quale potremo sostenere partite con 3 diversi flipper, vagare in un livello di **Nights** per passare ad abbattere caccia ed astronavi nello stage Sky Act. La grafica, ovviamente, è sempre superlativa con un'orgia di colori ed un'abbondanza di frame che fino ad ora erano appannaggio esclusivo della Model 3



Sega. Detto ciò il punto nodale di **Sonic**, e di ogni gioco, è ovviamente la giocabilità. In questa sezione **Sonic** ottiene ottimi risultati che però vengono ridimensionati in alcuni frangenti. Per prima cosa **Sonic Adv** non è un platform 3D bensì un arcade che solo in parte segue la meccanica di **Mario 64**. Ci sono ampie locazioni in 3D che potranno essere liberamente esplorate e dalle quali inizierete di fatto la vostra avventura. La città, le rovine sono ricche di palazzi, di ambienti nei quali è possibile recarsi e vagare anche senza una meta precisa limitandosi ad interagire con gli abitanti che li popolano. Un'altra qualità di **Sonic** è che il titolo migliora man mano che si avanza e si procede da un livello all'altro. L'azione di gioco si fa più intensa e frenetica e la trama diventa ancora più intricata e coinvolgente. Ovviamente la grafica ultradettagliata e la velocità dell'azione all'inizio bastano a stordire e coinvolgere il giocatore, tuttavia ci vuole di più per tenere desto l'interesse dei vari player soprattutto quando si tratta di ripetere l'avventura per completarla con tutti i personaggi. Potrete anche tornare a visitare i livelli che possono essere definiti di intermezzo, di rottura, quelli con i sottogiochi (la corsa di macchine, l'aereo, i flipper ecc. ecc.). Purtroppo il testo del titolo, così come per **Mario 64** al momento dell'uscita, è e rimane in puro Giappo per cui, a meno che voi non comprendiate la lingua del sol levante potrete solo immaginare quello che sta accadendo sullo schermo, vagando per le locazione alla ricerca di un particolare oggetto oppure di uno stage necessario al proseguo dell'avventura.

SI RINGRAZIA
BG GAMES
PER IL CD

***Sonic Adv* è una vera e propria esperienza. Il primo impatto è gradevole, l'intro scorre fluida e la musica martella non poco. Poi si apre il primo mondo, lo scontro con il piccolo Chaos. Immediatamente è possibile notare la pulizia delle texture, la velocità e la solidità dei fondali ma qualcosa ancora manca. Per il colpo bisogna aspettare il primo livello, la corsa sulla spiaggia, per rendersi conto che le parole di Yuji Naka sulla possibilità di avere giochi con una qualità grafica simile a quella di filmati in FMV è finalmente realtà. Per quel che riguarda invece la struttura e la dinamica di gioco beh... E' *Sonic*. Certo, l'ambiente 3D ha costretto Naka & Co. ad inserire una serie di elementi adventure, di ricerca ma questi sono estremamente limitati. La struttura punta tutto sulla velocità, così come era accaduto con i suoi predecessori. Non ci sono stati imbastardimenti di sorta e si può dire che *Sonic Adv* rappresenti la naturale evoluzione del suo genere. Per quel che riguarda la varietà di situazioni beh, i livelli da completare sono 12 e a questi si vanno poi ad assommare una gran varietà di sottogiochi. Non si riscontrano mai cadute di tono e i vari passaggi si segnalano per varietà e dinamismo. Gli stage sono discretamente lunghi. Personalmente avrei optato per un livello di difficoltà leggermente più elevato ma anche così abbiamo un titolo che sfrutta la macchina e che ci fa vedere quello per cui Sega ha lavorato così a lungo.**



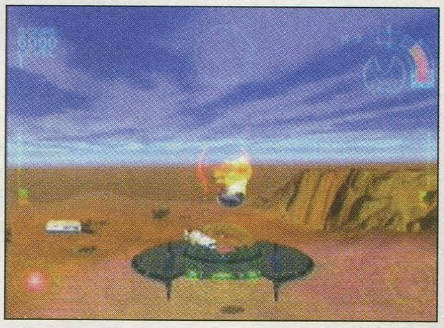


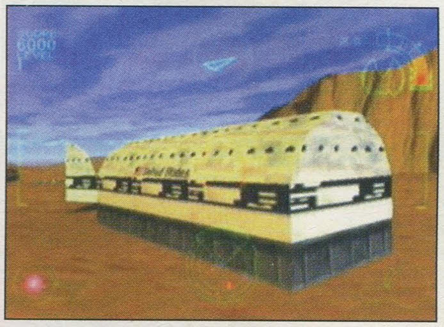
PAGELLA

GRAFICA	96
SONORO	93
GIOCABILITÀ	95
LONGEVITÀ	92
GLOBALE	94

Incoming

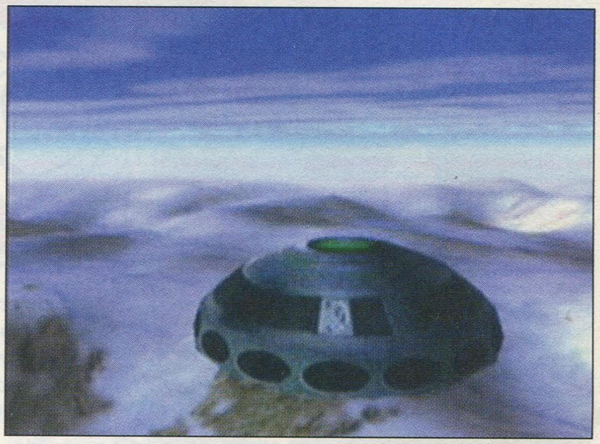
Ecco a cosa serve Windows CE. Il sistema operativo sviluppato da MicroSoft è stato infatti studiato da Bill & Compagni, oltre che per fare del Dreamcast una sorta di video-box (tramite l'aggiunta di tastiere, mouse e hard disk di prossima uscita), per consentire un facile passaggio di titoli dall'ampio mercato Personal a quello console. I puristi storceranno il naso, altri saranno già corsi al cesso a vomitare. Calma ragazzi, non è detto che sia un male, in fondo anche per PC esistono dei buoni prodotti, strutturalmente diversi da quelli console ma comunque validi. Non è un male il poter godere di una base di titoli molto ampia: si hanno maggiori possibilità di trovare giochi che incontrano i nostri gusti o, magari, di entrare in contatto con generi sconosciuti ma dannatamente intriganti. Questo però non è il caso di **Incoming**, a dimostrazione del fatto che molto dipende non solo dal come ma anche da cosa si converte.

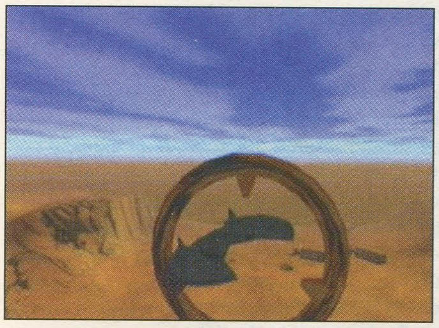


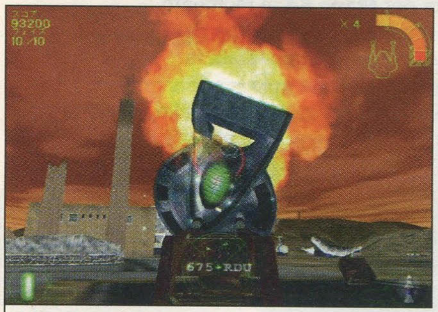


ATTACCA E STACCA

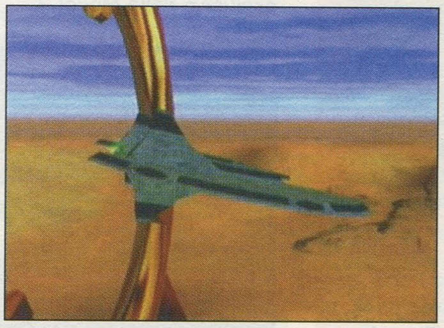
Così come per altri prodotti similari, anche in **Incoming** le opzioni significative risultano scarne e ridotte all'osso. Oltre agli immancabili settaggi avremo infatti una modalità arcade, l'adventure e l'immancabile Versus. Potremo così iniziare una campagna vera e propria oppure decidere per il puro e semplice blastaggio. La prima opzione ci porterà quindi ad affrontare una serie di missioni (accompagnate dai soliti briefing) nei quali ci verrà affidato via via un mezzo ed una missione diversa. Sostanzialmente si tratterà di difendere le proprie postazioni, gli avamposti dalle incursioni aliene il che potrà essere fatto avvalendosi dell'ausilio di carri, elicotteri, aerei e, novità, anche postazioni fisse come torrette o bunker. L'opzione arcade invece metterà immediatamente a disposizione dell'utente tutti i mezzi oltre ad evitare tutte quelle noiose pastoie burocratiche che privano l'utente di un sano ed immediato blastaggio. Una volta scesi in campo, l'azione si sposta all'interno/esterno del mezzo selezionato. I controlli sono abbastanza semplici e razionali e, anche se qualche volta alcuni velivoli (mi è capitato con un paio di caccia) tendono inspiegabilmente a ribaltarsi, il gioco scorre fluido. Il grado di frenesia dei vari scontri non è però particolarmente elevato. Gli alieni sono molti e le armi a disposizione risultano abbastanza sfiziose; tuttavia il sistema di propulsione inerziale che caratterizza buona parte delle nostre macchine volanti costringe il giocatore ad appropinquarsi ai bersagli con una certa cautela. Sicuramente le sequenze migliori sono quelle che si svolgono da postazioni fisse. L'ambiente claustrofobico di una torretta è stato ottimamente riprodotto così come la tensione di vederci piombare addosso interi squadroni di UFO.







A livello coreografico le varie inquadrature si fanno apprezzare con alcuni tagli in perfetto stile tv

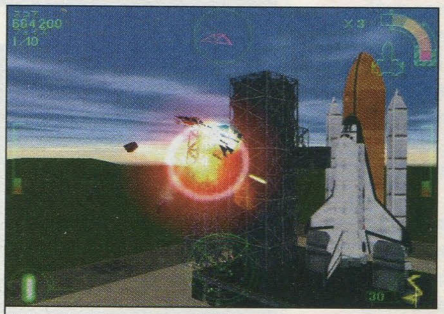


RADIO DAYS

Come detto poc'anzi, l'azione e la dinamica di gioco di **Incoming** non si segnalano per alcuna particolare innovazione o trovata. Graficamente invece il titolo risulta tutto sommato pregevole e ben confezionato. L'orizzonte visibile è infatti discretamente esteso e non sono ravvisabili

SCHEDA

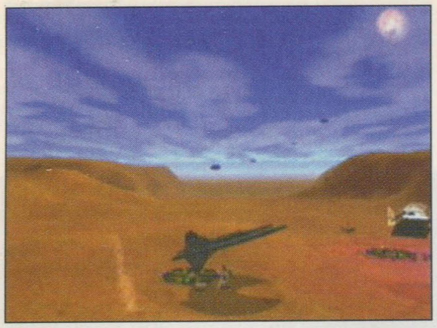
CASA PRODUTTRICE	IMAGINEER
GENERE	SPARATUTTO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1

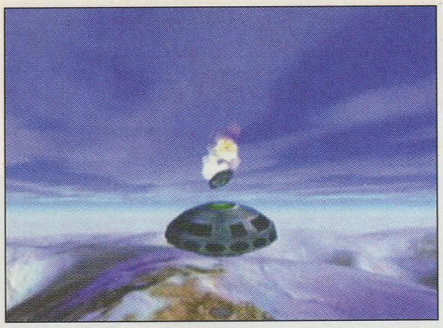


I fondali passano dallo spartano all'incredibilmente dettagliato

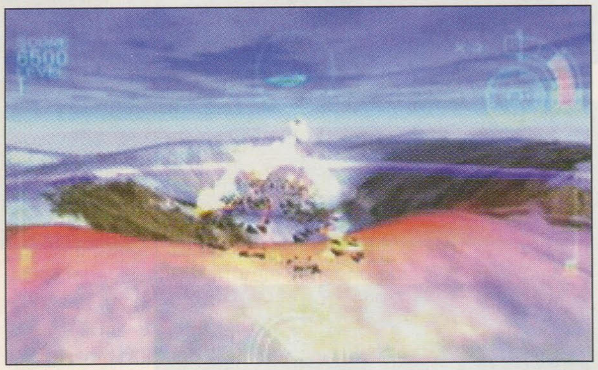


Indovinate un po' cosa dovete fare in questo gioco?

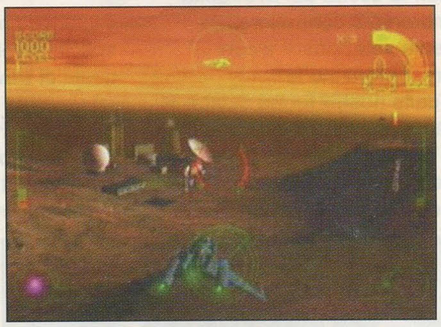


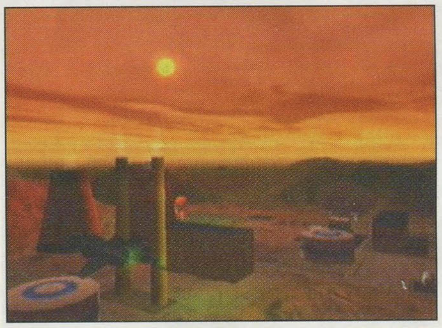






problemi di bad clipping o distorsione delle texture mentre può capitare che lo scrolling subisca, di tanto in tanto, qualche inspiegabile pausa passando da 30 fps a circa 15. I filtri applicati ai vari mezzi sia alieni che terrestri hanno portato alla totale eliminazione di scalettature e perdita di definizione anche nei passaggi più ravvicinati. Un discorso analogo può essere fatto sia per le esplosioni che per gli effetti che le accompagnano (quali ad esempio il fumo dei cannoni o le scie lasciate dai razzi) che, oltre a segnalarsi per l'ottima fattura, risultano perfettamente integrate con l'ambiente di gioco. Nulla di particolare invece sul versante audio. Le musiche che accompagnano l'azione soffrono di un cronica mancanza di ritmo mentre la qualità dei campionamenti varia in maniera sostanziale a seconda del mezzo e della sezione. Le zone nella quali ci troveremo a guerreggiare saranno costituite in prevalenza da aree semi desertiche, prive di costruzioni particolarmente complesse. Solitamente ci troveremo ad operare nei pressi di una base che, per quanto curata e ben realizzata, avrà comunque una estensione limitata. Il resto, il contorno sarà deserto nel quale potremo recuperare power up assortiti e incappare in truppe aliene. Sfortunatamente queste escursioni dovranno essere giocoforza limitate. Spesso infatti il ruolo ricoperto dalle nostre truppe sarà quello di forza difensiva, il che ci inchioderà in una particolare zona senza grosse possibilità di movimento. Il principale difetto di **Incoming** risulta quindi la sua mancanza di mordente e di ritmo. Il titolo è fondamentalmente un gioco piatto, che riesce ad entusiasmare solo per un breve lasso di tempo ovvero fino a quando non si è fatto l'occhio con la discreta veste grafica che, comunque, è lontana anni luce dall'orgia di colori e di poligoni di un titolo come **Sonic Adventure**.

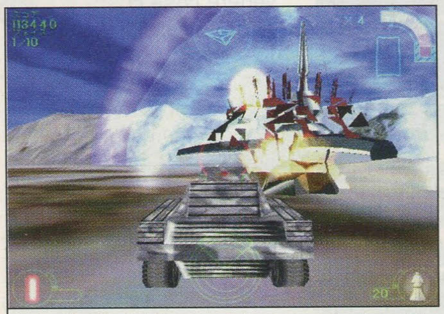






Niente storia, fin qui ci siamo. La grafica non è male e, anche se al giorno d'oggi non colpisce più di tanto (in fondo si tratta sempre di una conversione da PC di un gioco vecchiotto), comunque fa ancora la sua porca figura. I botti e le esplosioni sono OK ed anche il numero di missioni ed il generale livello di difficoltà non è mal settato. Il vero problema di *Incoming* è la preoccupate assenza di una struttura di gioco degna di questo nome (o se c'è è nascosta molto bene). A parte andare in giro e distruggere alieni nulla, il vuoto: certo diversi utenti potrebbero obbiettare che questo era quello che offriva il titolo originale. D'accordissimo, il problema è che così il titolo perde interesse molto rapidamente anche per via di una veste grafica che risente di un certo appannamento dovuto all'età dell'originale. Se questo è quello che cercate dalla vita allora *Incoming* potrà placare la vostra fame di shooting game fino all'arrivo di un titolo veramente valido. In caso contrario passate a delle vere esperienze come *Sonic* o *VF3 tb* oppure risparmiate i soldini per *Sega Rally 2*, *Landers*, *Geist Force*, *Blue Stinger* e via dicendo...





Gli effetti del fuoco dai cannoni e le varie esplosioni fanno davvero una gran scena

SI RINGRAZIA BG GAMES PER IL CD

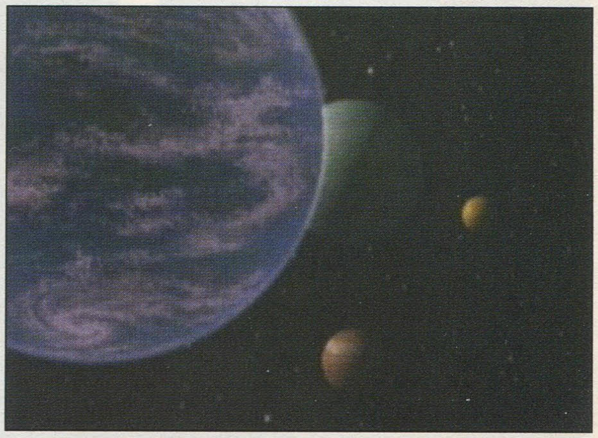
PAGELLA

GRAFICA	79
SONORO	72
GIOCABILITÀ	68
LONGEVITÀ	65
GLOBALE	65

Seventh Cross

La creazione, la gestione, la nascita di una vita è sicuramente un tema affascinante tanto che diverse software house hanno pensato di sfruttare l'idea per produrre una serie di giochi. I primi titoli di questo genere di un certo spessore risalgono al PC. Il più famoso è sicuramente **SimLife**, prodotto da Maxis, un gioco che offriva la possibilità all'utente, partendo da un brullo pianeta, di creare e gestire l'evoluzione di una serie di forme di vita. Il titolo per Dreamcast prodotto da NEC invece si pone su un piano differente. **Seventh Cross** infatti non ha nulla a che fare con il titolo della serie Sim se non per il soggetto trattato. I menù sono molto limitati e la fase tecnica inizia e si conclude con la scelta del DNA della creatura che andremo a controllare. Di fatto dovremo solo selezionare alcuni colori che rappresenteranno le caratteristiche della nostra forma di vita. Ciò che seguirà sarà un gioco d'azione nel quale dovremo proteggere il ostro embrione dai vari predatori, aiutarlo a sopravvivere, seguirlo lungo il suo ciclo evolutivo fino a fargli acquisire il ruolo di specie dominante sul piccolo globo nel quale ci troviamo.



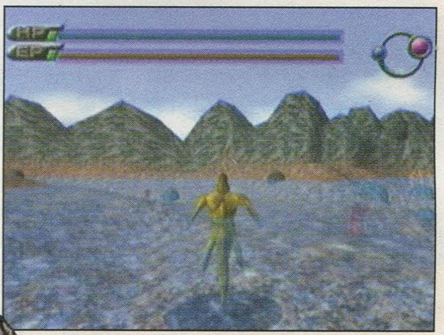


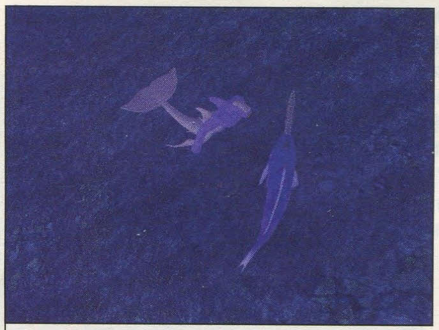
BRODO PRIMORDIALE

La prima cosa che appare sullo schermo terminato il caricamento di **Seventh Cross** è, ovviamente, l'introduzione. La grafica è pulita e le immagini corrono fluide. La musica di atmosfera completa perfettamente quello che sembra un clip di un documentario sulla nascita della vita in questo nostro mondo. Espletata anche questa formalità veniamo in contatto con le prime opzioni. Nulla di eclatante ma con nostro sommo stupore constatiamo che la lingua utilizzata, e lo stesso discorso vale anche per i menù che incontreremo durante il gioco, è l'Inglese. Decidiamo così non avendo esperienze precedenti da caricare di iniziare la nostra opera creatrice. Ci troveremo allora di fronte all'elica del DNA, le cui varie sfere determinano la propensione dell'individuo alla vita acquatica, la possibilità che questo evolva in mammifero, se sarà carnivoro o meno ecc. ecc. Una volta terminata questa fase inizierà il gioco vero e proprio. Il primo schema non è altro che una sorta di introduzione che ci permette di prendere la mano con il sistema di controllo e vedere cosa ci attende nel proseguo dell'avventura. Praticamente ci troveremo immersi in mare e avremo sotto controllo una specie di medusa. Dovremo così muoverci per sfuggire al primo predatore mentre cerchiamo di ingurgitare il primo boccone di cibo che, come per magia, ci farà passare da medusa a lumaca a serpente acquatico fino a giungere a quello che sarà l'essere che darà origine alla nostra razza, un curioso incrocio fra un uomo e un coccodrillo. Da qui in poi potremo iniziare a spostarci sulla terraferma e tutto ciò che faremo andrà ad influenzare l'evoluzione del nostro essere rendendolo più o meno forte, più o meno gradevole nell'aspetto e

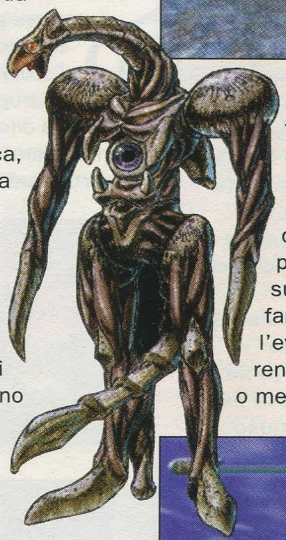








A seconda delle scelte e delle azioni intraprese durante il gioco il nostro personaggio modificherà la sue abitudini e, di conseguenza, il suo aspetto



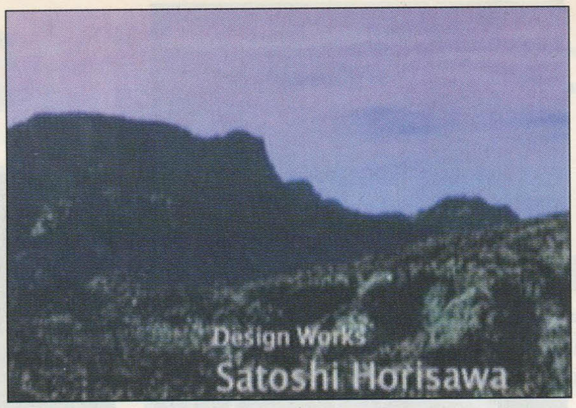


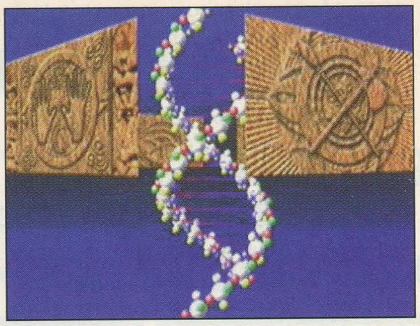
L'avventura vi vedrà partire come una semplice forma di vita: per crescere recuperate il corallo e sfuggite ai granchi

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	NEC
GENERE	AZIONE
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1







più o meno o appetitoso per gli altri abitanti del pianeta.

SELEZIONE NATURALE

L'idea che sta alla base di **Seventh Cross** è sicuramente pregevole e dona al titolo un certo fascino. Purtroppo, alla prova dei





fatti, le aspettative dell'utente vengono deluse prima dalla realizzazione tecnica e poi dallo schema e dalla struttura del prodotto dotato di un gameplay estremamente basico e privo di mordente. Tanto per cominciare gli ambienti nei quali ci ritroveremo ad operare, a vagare saranno estremamente limitati. L'idea, ovviamente, è quella di permettere al nostro essere di accedere a precise locazioni solo dopo aver acquisito particolari abilità. Perfetto, ciò però non giustifica il fatto che, primo, le aree nelle quali si può vagare sono estremamente piccole e, secondo, il passaggio da una zona a quella seguente è spesso interrotta non da vallate, dislivelli, baratri o montagne ma da muri invisibili. Ci si riduce così a vagare in piccole porzioni di schermo, ammirando un ambiente piatto e spartano, fuggendo dai predatori e rincorrendo le nostre prede. Forse la vita primitiva è nata e si è sviluppata in questo modo, peccato solo che una simile attività non offra il benché minimo divertimento, non per niente siamo a livello di amebe...



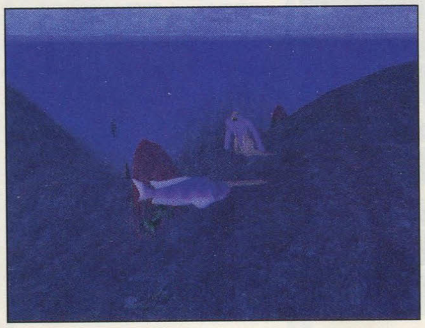
LA NOSTRA CROCE

Contrariamente a quello che si potrebbe immaginare da un titolo di questo tipo la gestione del personaggio è estremamente semplice. I controlli rispondono discretamente e, anche se qualche volta ci si trova impantanati, incastrati fra un paio di rocce, l'avanzamento avviene con una certa tranquillità. Le texture che ricoprono i vari poligoni si segnalano per una discreta pulizia e definizione. I temi dei background sono piuttosto ripetitivi e il buon orizzonte visibile viene controbilanciato da una cronica mancanza di elementi tridimensionali all'interno delle varie ambientazioni. Nonostante ciò, il motore che gestisce la baracca si concede di tanto in tanto alcune inspiegabili pause con perdite di frame e rallentamenti davvero inaccettabili. Gli effetti grafici sono limitati a trasparenze e a qualche raro riflesso. Con il progredire dell'avventura i vari schemi presentano una maggiore complessità il che si traduce in nuovi rilievi e nella presenza di altre creature, alcune delle quali meramente coreografiche. Ciò però non risolleva le sorti di un prodotto caratterizzato da una struttura estremamente grezza e semplicistica.

SI RINGRAZIA HALLOWEEN PER IL CD

Non vorrei sembrare eccessivamente drastico, ma ritengo *Seventh* Cross non solo un gioco mediocre ma addirittura offensivo per quelle che possono essere le potenzialità di una console come il Dreamcast. Dopo aver visto prima *VF3* e *Sonic Adventure* risulta infatti inconcepibile la natura e il motivo della nascita di una simile produzione. Tutti gli elementi presenti all'interno del game targato NEC infatti, partendo dalla struttura che sta alla base del prodotto fino ad arrivare alla veste grafica, risultano approssimativi e limitati. L'idea di base è stata ridotta ad una sorta di fuga per la vita nella quale sono stati eliminati elementi fondamentali quali l'esplorazione, il contatto con altre forme di vita e l'interazione con i vari ambienti. Persino l'idea di utilizzare un monolito come quello di 2001 Odissea nello Spazio come salvataggio è stata rovinata da una terrificante tinta rosa applicata alla mistica pietra!



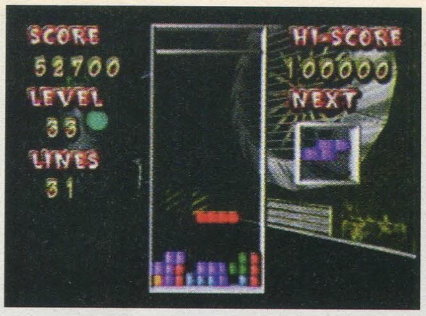


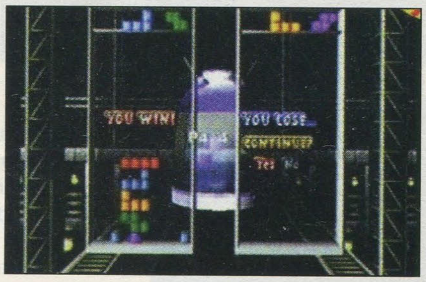
PAGELLA

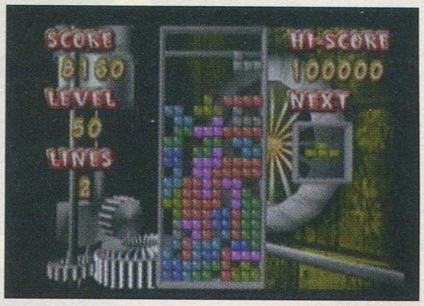
GRAFICA	63
SONORO	78
GIOCABILITÀ	50
LONGEVITÀ	52
GLOBALE	51

Tetris 4D

Tetris è un classico e, in quanto tale, la sua conversione per praticamente qualsiasi sistema è quasi obbligatoria; era quindi prevedibile che, uno dei primi rompicapo realizzati per Dreamcast fosse proprio il geniale puzzle game creato dal russo Alexey Pajitnov. Al contrario di quanto è capitato però per molte altre edizioni, **Tetris 4D** è una fedelissima riproduzione dell'originale a cui non sono state apportate alcun tipo di modifiche a livello strutturale; il compito del giocatore rimane sempre quello, giocando in singolo, di rimanere in vita il più a lungo possibile costruendo delle linee con dei pezzi che cadono dall'alto mentre, in coppia (oppure contro tre o quattro avversari, ed è questa la vera novità di **Tetris 4D**) è di eliminare l'avversario costringendolo a non avere più movimenti a disposizione. Proprio nel gioco in coppia, realizzando delle combinazioni (ovvero cancellando due, tre o addirittura quattro linee contemporaneamente) si possono ottenere effetti devastanti sull'avversario, visto che i pezzi cancellati vengono spostati sul fondo del campo da gioco dell'avversario, creandogli ulteriori problemi e innalzando non di poco il livello della sua costruzione. I programmatori hanno quindi mantenuto tutte le caratteristiche originali, fatto visibile anche nella realizzazione tecnica; la grafica infatti è caratterizzata da un'impostazione semplice, quasi spartana e l'unica "libertà" che gli sviluppatori del gioco si sono presi è stata di sostituire i fondali statici con immagini in movimento, fatto che a prima vista può addirittura risultare fastidioso per chi gioca. Decisamente classici anche gli effetti sonori e le musiche che, almeno a nostro modesto parere, non sfruttano al meglio tutte le notevoli potenzialità del Dreamcast; se per quanto riguarda la realizzazione tecnica quindi non si può certo dire che **Tetris 4D** sia un titolo particolarmente esaltante, discorso abbastanza differente deve essere fatto per quanto riguarda la giocabilità. **Tetris** rimane infatti un titolo decisamente divertente e coinvolgente grazie soprattutto a una struttura di gioco semplice e immediata; peccato solo che i programmatori non abbiano aggiunto delle modalità alternative in cui fosse possibile sfidare anche degli avversari controllati direttamente dalla console, magari in una sorta di torneo. Così infatti, con il solo gioco a tempo l'interesse può calare dopo poche partite (è vero che si può cercare di ottenere un punteggio sempre superiore, ma giocare in singolo alla lunga stanca); fortunatamente è presenta l'opzione multiplayer grazie alla quale si possono affrontare divertenti sfide contro alcuni amici. Tutto sommato **Tetris 4D** è, come del resto tutti i suoi predecessori, un titolo decisamente giocabile; gli sviluppatori hanno deciso di non apportare alcun tipo di modifica a livello strutturale e questo fatto può essere considerato sia un grande pregio che un difetto; se infatti è vero che, come si suol dire, squadra che vince non si cambia, è altrettanto vero che **Tetris** l'abbiano già visto in tutte le salse e che i possessori di Dreamcast si aspettano ben altro dalla nuova console Sega.

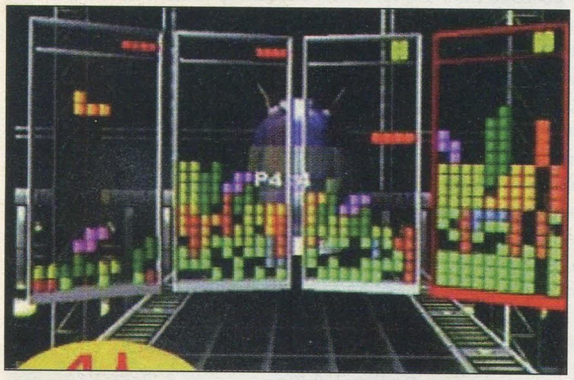


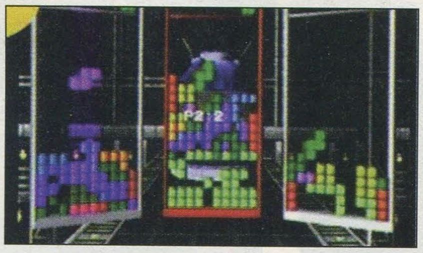












SI RINGRAZIA
HALLOWEEN GAMES
PER LA CARTUCCIA

SCHEDA GLOBALE 75

CASA PRODUTTRICE	BPS
GENERE	ROMPICAPO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1-4

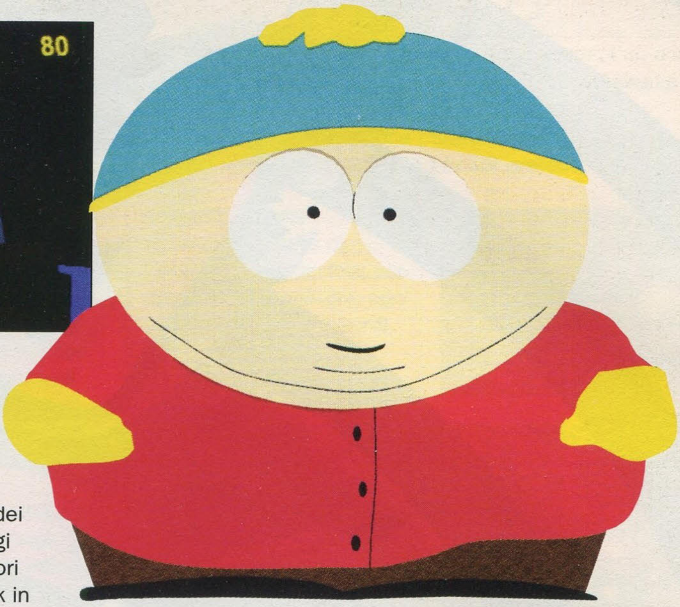
***Tetris* è sempre *Tetris*. In questa singola frase si evidenziano tutti i pregi e tutti i difetti del nuovo titolo per Dreamcast; se infatti la struttura di gioco non ha subito alcun cambiamento rispetto all'originale, mantenendo quindi inalterata la giocabilità, bisogna anche ammettere che la realizzazione tecnica non brilla certamente (dal Dreamcast ci dobbiamo aspettare molto di più, anche in questo genere di giochi) e che la presenza di una sola modalità di gioco riduce abbastanza sensibilmente la longevità. Sarebbe infatti stato più interessante se i programmatori avessero aggiunto qualche altra opzione, per consentire di partecipare a tornei con personaggi controllati dalla console o altro ancora; a migliorare la situazione ci pensa però il multiplayer, garanzia di divertimento sia che si giochi contro uno che contro tre amici. Tutto sommato si tratta di un titolo ancora in grado di divertire: dà comunque l'impressione di uno scarso impegno profuso dai programmatori.**


Buck Bumble
L'UNICA APE CHE NON PUNGE...
SPARA!!!
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
Ubi Soft S.p.A.
viale Cassala, 22 - 20143 Milano
Tel.02 83 31 21 - Fax 02 83 31 23 00
hot line 02 83312220
email: ubisoft@ubisoft.it
http://www.ubisoft.it
Distribuito da:
GiG ELECTRONICS
NINTENDO64
©1998 Argonaut Software Ltd. Tutti i diritti riservati. Pubblicato da Ubi Soft Entertainment. Nintendo 64 e il logo 3-D "N" sono marchi registrati di Nintendo Co. Ltd. ©1998 Nintendo Co. Ltd.

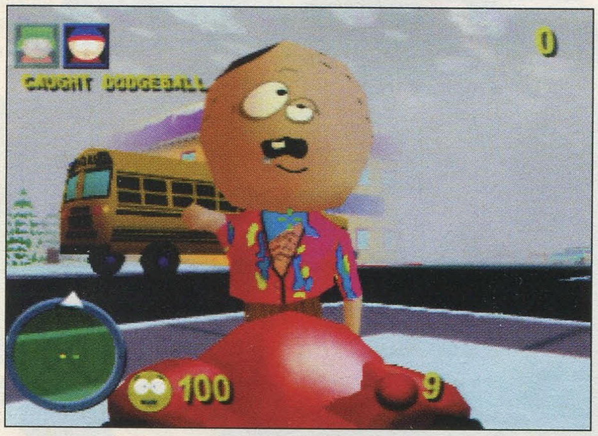
South Park

Il 1998 ha visto, almeno negli Stati Uniti, la nascita di un nuovo mito. Mentre in Italia ci dobbiamo accontentare di vedere per la cinquantesima volta le repliche delle stesse puntate dei Simpson, in America (e se per questo anche in Inghilterra...) due giovani e sconosciuti autori che rispondono al nome di Matt Stone e Trey Parker hanno lanciato sulla emittente via cavo Comedy Central una serie intitolata South Park in cui i protagonisti sono quattro giovani e a prima vista innocui ragazzini che vivono una serie di avventure più o meno assurde. Il quartetto è composto da Kyle Broslovski, che può essere tranquillamente considerato il più intelligente del gruppo, Stan Marsh, star della formazione di football della scuola, da Kenny McCormick, stranissimo bambino che si esprime solamente con dei versi e che, entro il termine di ogni episodio viene puntualmente ucciso per poi tornare miracolosamente in quello successivo e Eric Cartman, il ciccione del gruppo che viene regolarmente schernito dai suoi amici. La città di South Park (situata nel Colorado, almeno a quanto dicono gli autori...) non è popolata però solo da



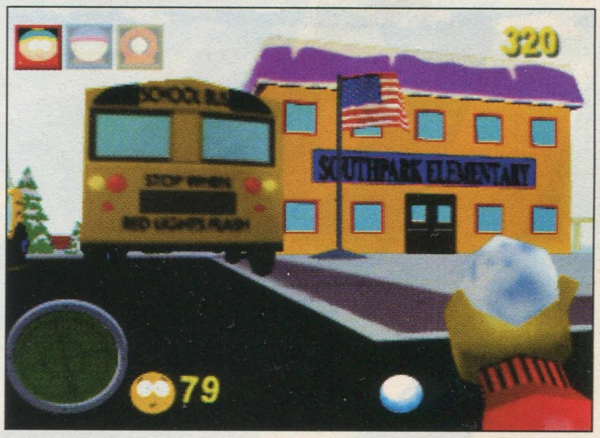


questi quattro bambini ma sono presenti anche tutta una serie di personaggi di contorno quali il cuoco, il capo della polizia, il sindaco e alcuni compagni di scuola che ricoprono un ruolo abbastanza importante nel corso dei vari episodi. Tutti questi personaggi sono stati inseriti dai programmatori anche nel videogioco di South Park in cui, controllando uno dei quattro giovani eroi bisogna riuscire a sconfiggere una invasione aliena alquanto particolare; come accadeva anche nei vari episodi del cartone infatti, la trama è quanto di più demenziale si possa immaginare, dato che la minaccia aliena è rappresentata, almeno inizialmente, da tacchini killer pronti a tutto pur di appoggiare il proprio becco sulla carne umana. Il compito del giocatore quindi, una volta scelto il proprio personaggio preferito, è quello di girare per la città eliminando tutti i tacchini presenti fino allo scontro con il gran tacchino; una volta ucciso questo pericoloso nemico compariranno nuove insidie quali cloni, alieni veri e propri, robot impazziti, giocattoli assassini e delle mucche controllate anch'esse da forze extraterrestri. A livello strutturale **South Park** è quindi un titolo decisamente semplice visto che, tutto sommato, il compito del giocatore rimane sempre e solo quello di continuare a sparare a tutti i nemici presenti su schermo nel tentativo di portare a termine uno livello; rispetto alla maggior parte degli sparatutto con grafica in prima persona inoltre, l'elemento ricerca ricopre un ruolo decisamente secondario. Se infatti è vero che sono presenti nei vari livelli alcune scorciatoie che consentono di raggiungere più velocemente la fine di ogni stage e alcune stanze segrete ricche di oggetti utili, in realtà si tratta di elementi presenti in maniera solamente occasionale e che non ricoprono un ruolo fondamentale nella struttura di gioco, anche perché per riuscire a terminare un livello non è necessario ispezionare tutti gli angoli dello stage ma è sufficiente correre a tutta velocità verso la linea del traguardo; un ruolo fondamentale è invece ricoperto dalle numerose armi presenti, il cui utilizzo è indispensabile se si vogliono avere speranze di vittoria. Se in titoli quali **Quake**, **GoldenEye** e **Turok** il giocatore aveva modo di utilizzare raggi laser, fucili al plasma, mitragliatrici e pistole di ogni





Superata la linea del traguardo per terminare il livello

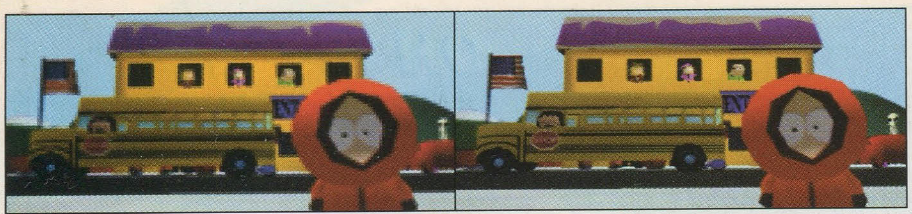




La città è in fiamme! Distruggete questo tacchino robotico o sarà la fine di South Park

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	ACCLAIM
GENERE	AZIONE
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-4



Ecco un'immagine comparata della grafica senza e con l'espansione di memoria. Direi che la differenza è evidente...

genere in **South Park** ovviamente anche le armi si adattano allo stile del cartone animato e sono spesso in grado di strappare una risata; inizialmente avrete la possibilità di lanciare solamente delle palle di neve, ma con il progredire dei livelli troverete lanciamucche (con il povero animale che esplode a contatto con il nemico), pistole che scagliano contro il nemico un pesce che mangia la vittima, delle bambole che rilasciano gas velenoso e delle più comuni palle di neve. Tutte queste armi possono essere utilizzate anche in quella che deve essere considerata la modalità di gioco più divertente, ovvero il multiplayer; come accade infatti nella maggior parte dei titoli del genere è possibile sfidare fino a tre amici contemporaneamente in delle vere e proprie battaglie all'ultimo sangue. Altra interessante caratteristica da sottolineare è la presenza di molti altri personaggi che possono essere utilizzati solamente in questa modalità di gioco; progredendo infatti nello Story Mode riceverete dei codici che, una volta inseriti, permetteranno di utilizzare tutta una serie di comprimari quali Wendy, una compagna di classe dei quattro protagonisti, Ike, il fratello minore di Kyle e molti altri ancora, arrivando a un totale di circa una ventina di diversi personaggi.

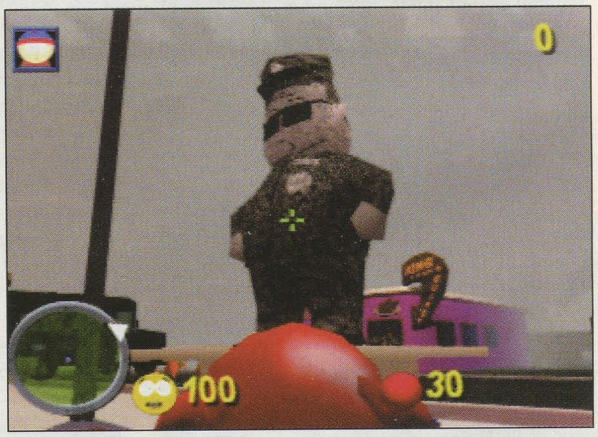




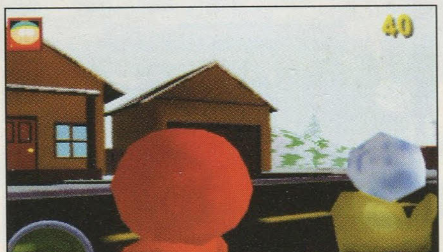


STA-ZITTO, ERIC!

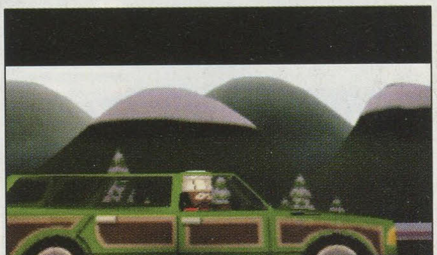
Una delle caratteristiche che dovrebbero essere presenti in ogni conversione da film/cartone animato/serie a fumetti è la fedeltà all'originale per quanto riguarda la realizzazione tecnica; troppo spesso infatti serie originariamente molto accattivanti dal punto di vista estetico sono state penalizzate da una grafica e da un sonoro che non le rendevano giustizia. Non è questo il caso di **South Park** (anche perché basta vedere un singolo episodio della serie per rendersi conto che realizzare un titolo fedele graficamente non era certo un'impresa impossibile) che sin dalla presentazione, riproduce in maniera più che adeguata tutte le peculiarità del cartone animato; la grafica quindi, sotto certi punti di vista può anche essere considerata abbastanza "povera", soprattutto per quanto riguarda i fondali; se infatti i vari personaggi sono realizzati ed animati in maniera più che discreta le case, i negozi e più in generale tutte le costruzioni sono piuttosto "basilari" e in generali privi di dettagli. Dettagli invece che sono stati curati sia per quanto riguarda gli



South Park **per Nintendo 64 è un titolo abbastanza carino che però punta troppo sulla fama dei personaggi a scapito della struttura di gioco; rispetto infatti a tutti i titoli con grafica in prima persona l'elemento ricerca è stato completamente eliminato tanto che l'unica azione che il giocatore deve compiere è quella di muoversi lungo i vari livelli continuando a sparare a tacchini, alieni, cloni e a tutte le altre strane creature che popolano questa piccola cittadina del Colorado. Proprio per questo motivo l'interesse diminuisce dopo alcune partite e, solamente grazie alla presenza dell'opzione di gioco multipla (non priva di difetti, visto che soprattutto giocando in quattro la grafica risente di una evidente perdita di velocità) l'interesse viene mantenuto su buoni livelli. Un titolo discreto, certamente adatto a chi ha potuto vedere e apprezzare l'omonimo cartone animato.**



Per prima cosa dovete trovare Kenny; questo compito è abbastanza semplice, il difficile è mantenerlo in vita!



Prima di cominciare a giocare Chef vi mette in guardia dai problemi che dovrete affrontare







elementi di contorno che per gli effetti sonori; appena accesa la console infatti si può ammirare una scenetta in puro stile South Park, in cui la testa del povero Kenny viene mangiata dall'iguana che rappresenta l'omonimo team di sviluppatori e poi da un gruppetto di topi; subito dopo parte la presentazione, che è una fedele replica dell'originale, con tanto di canzoncina.





Sparsi poi lungo i livelli ci sono oggetti quali i Cheesy Poofs, snack che Cartman invoca spesso nel corso di una puntata, Mr Hankey, stranissima creatura, il Weight Gain 4000 (che in una puntata ha fatto raggiungere a Cartman vette di peso inimmaginabili) oltre a tutti quei personaggi, quali Chef, Barbrady, Big Gay Al, giusto per citarne alcuni, che riescono a creare il giusto feeling e la sensazione di trovarsi proprio nel bel mezzo del cartone animato; questo fatto è poi amplificato dalla presenza di tutta una serie di effetti sonori che replicano le più famose frasi dei ragazzi, oltre a effetti sonori decisamente fuori dal comune. Dato che il parlato è completamente in inglese non tutti riusciranno a comprendere al meglio le varie espressioni ma vi possiamo assicurare che alcune di esse, oltre a essere discretamente volgari (tutto il cartone animato è caratterizzato da un linguaggio abbastanza "colorito") sono in grado di strappare ben più di una semplice risata. Le ultime annotazioni a livello tecnico riguardano la compatibilità con le varie periferiche che sono state lanciate da Nintendo nel corso di questi anni; giocando a **South Park** è possibile utilizzare sia il Rumble Pack che l'espansione di memoria da 4Mb grazie alla quale, soprattutto per quanto riguarda i fondali, si possono notare evidenti miglioramenti nella definizione dell'immagine. Tutto sommato **South Park** è un titolo discretamente divertente e realizzato con attenzione da parte dei degli Iguana, che purtroppo risente di una certa semplicità nella struttura di gioco; la mancanza infatti di enigmi da risolvere e di locazioni da cercare elimina un elemento portante di questo genere di giochi rendendo l'azione troppo poco varia. Consigliato quindi principalmente a coloro che hanno avuto modo di vedere e apprezzare l'originale (o a chi vuole uno sparatutto in prima persona con un'ambientazione diversa dal solito), anche se i vari **Turok 2** e **GoldenEye** rimangono assolutamente superiori.

OH MY GOD, THEY KILLED KENNY!

Sparsi lungo i livelli di gioco ci sono tutta una serie di oggetti ispirati alla serie animata che, una volta raccolti, potenziano alcune caratteristiche dei quattro giovani eroi; ecco di seguito i nostri preferiti.

CHEESY POOFS
Gli snack preferiti di Cartman sono perfetti per riguadagnare energia; ogni pacchetto dona 10 punti vita.



SNACKY CAKES
Questi "leggerissimi" dolci sono pieni di zucchero e consentono ai ragazzi di correre più velocemente.



MR HANKEY
Cercate questa bizzarra creatura per guadagnare della protezione extra.

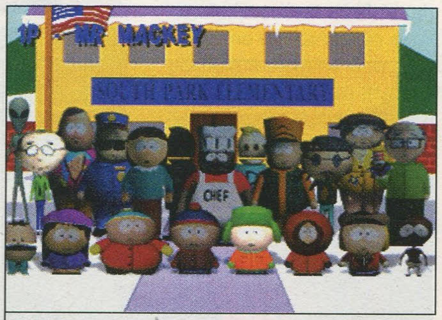


WEIGHT GAIN 4000
Drink energetico ad alto contenuto calorico che è stato il protagonista di un episodio di South Park permette di diventare invincibili per alcuni secondi.



PAGELLA

GRAFICA	84
SONORO	94
GIOCABILITÀ	76
LONGEVITÀ	78
GLOBALE	78



All'inizio del gioco potrete controllare solamente Kyle, Stan, Kenny e Cartman ma progredendo incontrerete altri personaggi che potrete utilizzare in un secondo tempo



BIT WORLD

VENDITA PER CORRISPONDENZA

BIT WORLD DI LAI ROBERTO
VIA F. CAVALLOTTI, 98 -20052 - MONZA (MI) - TEL.039/2720499 039/747171 FAX039/747171

TEL.039/2720499

IMPORTAZIONE DA INGHILTERRA-GIAPPONE-HONG KONG- USA

NINTENDO 64

NINTENDO64 JAP L.299.000

- BANJO KAZZOOJE L.99.000
- BATTLETANKS TEL.
- BIOFREAKS TEL
- BOMBERMANHEROS TEL
- BODY HARVEST TEL
- BUCK BUMBLE TEL
- BUST A MOVE 2 L.79.000
- CASTLEVANIA TEL
- CHORO Q TEL
- DOOM L.69.000
- FIGHTER DESTINY L.79.000
- FIFA 99 TEL
- F-ZERO 64 TEL
- DARK RIFT L.59.000
- DD KONG RACING L.79.000
- DORAEMON 2 TEL
- DUAL HEROS L.49.000
- DUKE NUKEM 3D L.99.000
- DUKE NUKEM ZERO HOUR TEL
- EXTREME G L.84.000
- EXTREME G 2 TEL.
- F1 WORLD GRAND PRIX L.99.000
- FORSAKEN tel
- GEX 64 TEL
- GOEMON GAMBERRE 2 TEL
- GOLDEN EYE 007 L.104.000
- GT RACING TEL
- YOSSI ISLAND JAP L.59.000
- KING OF PROBASEBALL L.69.000
- KINGHILL SNOWBOARDING TEL
- KNIFE EDGE L.119.000
- INT. S.S.SOCCER 98 L.109.000
- LAMBORGHINI USA L.69.000
- LEGEND OF MYSTICAL NINJA TEL
- LET'S SMASH TENNIS TEL.
- MACE THE DARK AGE L.69.000
- MARIO KART 64 USA L.109.000
- MARIO NO PUOTOPIU TEL
- MARIO PARTY TEL
- MISSION IMPOSSIBLE TEL
- MORTAL KOMBAT MYTH. L.99.000
- MORTAL KOMBAT 4 TEL
- MULTIRAC,CHAMP. L.59.000
- NASCAR 99 TEL
- NBA JAM 99 TEL
- NEW JAPAN PRO WRESTLING 2 TEL.
- NIGHTMARE CREATURES TEL
- NHL 99 L.139.000
- OFF ROAD CHALLENGE L.109.000
- OLYMPICHOCKEY 98 L.99.000
- POCKET MONSTER TEL.
- PILOT WINGS L.59.000
- PUYO PUYO SUN L.69.000
- QUAKE L.79.000
- QUEST 64 TEL
- RAKUGA KIDS (KONAMI) TEL
- ROGUE SQUADROON TEL
- RUSH 2 EXTREME RACING TEL.
- SCARS TEL.
- SD HIRYUOKO NO KEN TEL
- SHADOWGATE 64 TEL
- SIM COPTER TEL
- SNOWBOARDING KIDS L.69.000
- SUPERMAN
- SUPER SPEED RACER TEL.
- S.ROBOT FIGHTING TEL
- SAN FRANCISCO RUSH L.79.000
- SIM CITY 2000 L.99.000
- SNOWBOARDING 1080 L.99.000
- SOUTH PARK TEL
- SPACE STATION SILICON VALLEY TEL.
- SUPER SNOWBOARDKIDS TEL
- STAR FOX 64 L.79.000
- STAR SOLDIER L.109.000
- STAR WARS L.59.000
- STAR WARS 2 TEL
- TOP GEAR RALLY L.79.000
- TOP GEAR OVERDRIVE TEL
- TWISTED EDGE SNOWBOARDING TEL.
- TONIC TROUBLE TEL
- TUROK L.79.000
- TUROK 2 TEL
- ULTRAMEN BATTLE COLL. TEL.
- ZELDA TEL
- V-RALLY TEL
- VR POOL 64 TEL
- WAIALAE COUNTRY CLUB GOLF TEL
- WAVE RACE L.69.000
- WETRIX TEL
- WCW VS NWO REVENGE TEL
- VIRTUA HIRYUKO NOKEN L.99.000
- WIPEOUT TEL.
- WIN BACK TEL
- WONDERPROJ.J+M.CARD L.59.000
- WORLD CUP SOCCER 98 TEL
- WORLD CUP FRANCE 98 KONAMI TEL
- ACTION REPLY+ADATTATORE L.79.000
- ADATTATORE CHIP FX L.29.000
- PASSPORT TEL
- JOYPAD L.35.000
- MEMORY CARD 256K L.15.000
- MEMORY CARD 1MG L.27.000
- CAVO S-VHS L.29.000
- RUMBLE PACK L.23.900
- VOLANTE VIBRANTE+PEDALIERA L.129.000
- RUMB.PACK+MEM.C.1MG L.37.800
- ESPANSION PACK TEL.

MEGADRIVE

MEGADRIVE+GIOCOL.69.000

- AFTERBURNER 2 L.29.000
- CHELNOV L.29.000
- DESERT STRYKE L.29.000
- DICK TRACY L.29.000
- FIFA 98 L.39.000
- GREENDOG L.29.000
- XDR L.29.000
- JOHN MADDEN FOOTBALL L.29.000
- J.PALMER GOLF L.29.000
- HELLFIRE L.29.000
- LION KIN G L.29.000
- OTTIFANTS L.29.000
- SHINOBI 2 L.29.000
- SPIDERMAN L.29.000
- SPLATTERHOUSE 2 L.29.000
- SPLATTERHOUSE 3 L.39.000
- TINI TOON ADV. L.29.000

GAME GEAR: COLUMS L.25.000

- ALADDIN L.29.000ASTERIX L.29.000
- WIMBLEDON TENNIS L.29.000
- CASTLE OF ILLUSION L.29.000
- DRAGON CRYSTAL L.29.000
- GOLDEN AXE L.29.000
- LION KINGL.29.000+STREET OF RAGE 2 L.29.000 G-LOCKL.29.000

PLAYSTATION jap/usa

PLAYSTATION UNIVERSALEL309.000

GIOCHI USA/JAP

- ACQUARIUM PROJECT TEL
- AIRGUITES TEL
- ALL SUPER ROBOT WAR TEL
- AZURE DREAMS TEL
- BASS LANDING TEL
- BIO HAZARD 2 L.89.000
- BLACK BASS W/BLUE MARTIN TEL
- BLOODY ROAR 2 TEL
- BOMBERMAN 4 TEL
- BRAVE FENCER MUSASHIDEN USA TEL.
- BREATH OF FIRE 3 USA TEL
- BUSHIDO BLADE 2 TEL
- CAPCOM GEN. 2 TEL
- CAPCOM GEN. 4 TEL
- CAPCOM GEN. 5 TEL
- CAPITAN COMMANDO TEL
- CAPITAN TSUBASA J L.139.000
- CHORO Q MARINE Q BOUT L.89.000
- DARKSTALKER 3 L.99.900
- DESTREGA L.129.000
- DRAGON BALL F.BOAT L.85.000
- DRAGON BALLZLEG. L.85.000
- DRAGON BALL Z ULT. B.22 L.85.000
- EHRGAIZ TEL
- EINHANDER L.69.000
- FINAL FANTASY TACTICS TEL TEL
- FINAL FANTSY 8 TEL.
- EARTHWORM JIM 3D TEL
- ETERNAL FANTASIA TEL
- EVANGELION L.109.000
- GODZILLA TEL
- GOEMON GAMBARRE TEL
- GRAN STREAM SAGA USA TEL
- GUNBULLET II TEL
- GUNDAM PERFECT ONE YEARL.89.900
- GUNDAM 0079 L.69.000
- GUILTY GEAR USA TEL
- JAPAN PRO WRESTLING 3 TEL
- K1 FIGHTING ILLUSION 98 TEL
- LAST BLADE SNK TEL
- LUNAR SILVERSTAR STORY
- LUPIN III L.99.000
- KARTIA RPG USA L.119.000
- KENSAI: SACRED FIST TEL.
- KONAN TEL
- KING OF FIGHTERS 97 L.129.000
- MACROSS L.89.900
- MARVEL S.HEROS VS STREET FIGHTER
- METAL GEAR SOLID USA L.119.000
- METAL SLUG L.135.000
- MOBILE SUITE GUNDAM 1.0 L.89.000
- MOBILE SUITE GUNDAM 2.0 L.89.000
- MOB. SUITE GUNDAM CHARS C.ATTACK
- PARASSITE EVE USA L.129.000
- PLANET ISKANDAL TEL
- POCKET FIGHTER TEL
- R-TYPE DELTA TEL
- RANMA 1/2 L.149.000
- RALLY DE AFRICA L.129.000
- RIDGE RACER 4 TEL
- ROBOT WAR F TEL
- SAGA FRONTIER USA TEL
- SAILOR MOON L.129.900
- SLAYER ROYAL 2 TEL
- STREET FIGHTER ZERO 3 DICEMBRE
- STRYKER 1945 II TEL
- SUPERMAN TEL.
- RIVAL SCHOOL TEL
- SILENT HILL TEL
- S.ROBOT WAR 5 L.89.900
- TEKKEN 3 L.69.000
- THUNDER FORCE 5 L.115.000
- THRILL KILL TEL
- TOBAL II L.119.000
- TRICKY SLIDERS TEL
- WILD 9 USA L.99.000
- WINNING ELEVEN FINAL VERSION TEL
- XENOGEAR USA TEL
- CHIAMA PER ALTRE NOVITA USA/JAP

ACCESSORI

- ACTION REPLY L.49.900
- PLAYSTATION MAGAZINE L.29.000
- JOYPAD COMP. L.15.900
- MEMORY CARD 15B L.19.000
- MEMORY CARD 120B L.38.000
- MEMORY CARD 360 BLOCCHI L.49.000
- CAVO LINK L.29.000
- PAD DUAL SHOCK L.46.900
- PISTOLA CON RINCULO L.55.000
- POCKET STATION TEL
- PRESA PAL ANTENNA L.29.000
- PRESA ANTENNA X GIOCHI USA/JAP L.45.
- SCART RGB L.19.900
- VOLANTE VIBR.+PEDALIERA L.129.000

VIDEO CD CARD+ ACTION REPLY L.149.000

CONVERTITORE ACTION REPLYPERMETTE DI VEDERE TUTTI I GIOCHI USA/JAP ED ALTRI SU PLAYSTATION PAL L.59.000

MODIFICA USA/JAP/ EURO+CAVO RGB L.70.000

MERCATINO DELL'USATO

VALUTAZIONE RITIROUSATO:

- GIOCHI PAL ANNO 95 L.7.000
- GIOCHI PAL ANNO 96 L.10.000
- GIOCHI PAL ANNO 97 L.15.000
- GIOCHI PAL ANNO 98 L.20.000
- GIOCHI PAL ANNO 99 L.25.000

GIOCHI USATI D'OCCASIONE:

- GIOCHI PAL ANNO 95 L.19.000
- GIOCHI PAL ANNO 96 L.25.000
- GIOCHI PAL ANNO 97 L.29.000
- GIOCHI PAL ANNO 98 L.39.000
- GIOCHI PAL ANNO 99 L.45.000

SI EFFETTUANO RIPARAZIONI SU TUTTE LE CONSOLE

PLAYSTATION PAL

- COLIN MCREE RALLY L.89.000
- CRASH BANDICOOT 3 L.89.000
- FIFA 99 TEL
- F1 98 L.89.000
- GRAN TURISMO L.89.000
- INT. S.STAR SOCCR 98 L.79.000
- LOADED L.39.900
- MEDIEVILE L.86.000
- MOTO RACER 2 L.89.000
- NEWMANN HASS RACING L.59.000
- OVERBLOOD L.39.000
- ODDWORLD ABES OD. L.49.000
- ODDWORLD 2 TEL
- ROAD RUSH 3D L.69.000
- SENSIBLE SOCCER 2000 L.89.000
- SPYRO THE DRAGON L.69.900
- STREET FIGHTER COLL. L.79.000
- SKULL MONKEYS L.49.000
- S.PUZZLE FIGHTER 2 TURBO L.57.000
- TEST DRIVE 4 L.59.000
- TOCA TOURING CAR 2 TEL
- TOMB RAIDER 3 TEL
- TOMMY MAKKINEN RALLY L.64.000
- Z L.39.000
- TELEFONA PER I GIOCHI USATI.

GIOCHI SATURN

SATURN JAP TEL.

SATURN USATI L.99.000

PICCHIADURO

- ALLNIPPONPROWRESTLING L.69.000
- ANARCHY IN THE NIPPON L.89.000
- ASTRA S.STAR TEL
- DEAD OR ALIVE L.89.000
- DIE HARD ARCADE L.79.000
- DRAGON BALL Z LEG. L.79.000
- ELAN DOREE (NOVITA') TEL
- FIGHTERS MEGAMIX L.67.000
- FIGHTING VIPERS L.29.000
- GOLDEN AXE THE DUEL L.39.900
- GUARDIAN HEROS L.45.000
- LAST BRONX L.49.000
- KING OF FIGHTERS 95 L.49.000
- KING OF FIGHTERS 96+97 L.99.900
- MARVEL S.HEROS L.69.000
- MARVEL VS STREETFIGHTER TEL
- MORTAL KOMBATTRILOGY L.59.000
- POCKET FIGHTER TEL
- REAL BOUT SPECIAL TEL
- REAL BOUT COLLECTION L.99.900
- SAMURAI SHOWDOWN 3+4 L.99.900
- STREET FIGHTER COLL. L.99.900
- STREET FIGHTER ALPHA L.39.000
- TOSHINDEN URA L.29.900
- VAMPIRE SAVIOR TEL
- VIRTUA FIGHTER KIDS L.35.000
- VIRTUA FIGHTER REMIX L.39.000
- VIRTUA FIGHTER 2 L.29.000
- VIRTUAL ON L.39.000
- VIRTUA WRESTLING L.69.000
- X-MEN VS STREET FIGHTER TEL

SPARATUTTO

- ALIEN TRILOGY L.59.000
- AREA 51 L.39.000
- BLAM MACHINEHEAD L.29.000
- COTTON BOOMERANG TEL
- CRIMEWAVE L.39.900
- DIGITAL MONSTER TEL
- CRUSADER NO REMORSE L.39.000
- DO DON PACHI TEL
- DUKE NUKEM 3D L.59.000
- GALAXY FORCE II TEL
- GUARDIAN FORCE TEL
- GUN GRIFFON L.29.900
- GUN GRIFFON II TEL
- GUNDAM SIDE STORY II L.39.000
- GUNDAM SIDE STORY 3 L.39.000
- HEXEN L.35.000
- HOUSE OF THE DEATH L.69.000
- HOUSE OF DEAD+PISTOLA L.115.000
- INDIPENDENCE DAY L.49.000
- LAYER SECTION II L.89.000
- MACROSS L.109.000
- PANZER DRAGON 1 L.39.900
- PANZER DRAGON II L.49.000
- SHIENRYU L.39.900
- QUAKE L.59.000
- RADIANT SILVERGUN TEL
- SOKIYUGURENTAU L.105.000
- SOVIET STRYKE L.49.000
- SPACE HULK L.39.900
- SKY TARGET L.39.000
- STEAM HEARTS TEL
- STRYKER 1945 II TEL
- THUNDER FORCE V L.89.000
- THUNDER STRYKE II L.49.900
- VIRTUA COP 2 L.69.000
- VIRTUA COP+PISTOLA L.75.000

PLATFORM/PUZZLE FLIPPER

- BAKU BAKU L.59.000
- BLAST CHAMBER L.35.000
- BOBBLE BOBBLE SYNPHONYL.99.000
- BOMBERMAN WARS TEL
- BUST A MOVE 2 L.59.000
- BUST A MOVE 3 L.59.000
- CAPCOM COLLECTION 1 L.89.000
- CAPCOM COLL.2 (ghost'nghols coll.) L.89.000
- CAPCOM COLLECTION 3 TEL
- CAPCOM COLLECTION 4 TEL
- CAPCOM COLLECTION 5 TEL
- CLOCKWORK KNIGHT 1 L.29.000
- DIGITAL PINBALL L.29.900
- FARLAND SAGA RPG TEL.
- KONAMI MSX COLLECTION L.89.000
- METAL SLUG L.129.900
- MICKEY MOUSE COLLECTION TEL
- NIGHT'S L.43.000
- PUZZLE BOBBLE 3 L.99.000
- PUZZLE FIGHTER II TURBO L.59.000
- ROBOPIT L.29.000
- ROCKMAN X 4 TEL
- SIDE POCKET 3 (BILIARDO) L.89.000
- S.ROCKMAN ADVENTURE L.95.000
- SHINOBI EX L .39.900
- SILUETTE MIRAGE L.89.000
- SONIC JAM L.49.000
- SONIC 3D BLAST L.69.000
- SONIC R L.59.900
- TETRIS PLU S L.45.000
- JHONNY BAZOOKATONE L.29.900

GIOCHI SATURN

SPORTIVI

- ANDRETTI RACING L.39.900
- DAYTONA L.29.000
- DECATHLETE L.49.000
- F1 CHALLENGE L.45.000
- FIFA 97 L.29.900
- FIFA 98 L.45.000
- FORMULA KART L.55.000
- GLASS COLOR'S SNOW TEL
- HARDCORE 4X4 L.49.000
- MANX TT L.43.000
- NASCAR 98 L.49.000
- NBA ACTION 97 L.29.000
- NBA LIVE 97 L.29.000
- NBA LIVE 98 L.49.000
- NHL 97 L.29.000
- NHL POWERPALY L.49.000
- MADDEN 97 L.45.000
- STEP SLOP SLIDER L.88.000
- SCORCHER L.49.000
- SEGA RALLY L.49.900
- SEGA TOURING CAR L.64.000
- ZAP SNOWBOARDING 98 L.59.000
- VIRTUA RACING L.29.000
- WINTER HEAT l.79.000
- WIPEOUT L.29.900
- WIPEOUT 2097 L.55.000
- WORLD CUP PRO GOLF L.29.900
- WORLD CUP 98 FRANCE R. TEL
- WORLD WIDESOCCER97 L.19.900
- WORLD WIDE SOCCER 98 L.59.000

AVVENTURA/RPG STRATEGIA

- ALONE IN THE DARK II L.49.000
- BIO HAZARD 2+RAM TEL
- BLACK MATRIX TEL
- BURNING RANGERS TEL
- DEEP FEAR TEL
- DIE HARD TRILOGY L.57.000
- DRACULA X L.95.000
- DRAGONE FORCE L.79.000
- DRAGONE FORCE II L.99.900
- DRUID L.109.000
- DUNGEON & D. COLL. TEL
- EVANGELION-GIRFIREND L.115.000
- GRANDIA L.104.000
- GRANDIA DIGITALMUSEUM L.99.000
- GRID RUNNER L.39.000
- LOST WORLD L.55.000
- LUNAR 2 ETERNAL BLUE TEL
- LUPIN III TEL
- MAGIC KNIGHT RAY. USA TEL
- MONSTER HOLYDAGGER (NOVITA') TEL
- PANZER DRAGON 3 4CD L.59.000
- RESIDENT EVIL L.85.000
- RIVEN (MYST II) L.119.000
- SAKURA WARS II L.139.000
- SOL DIVIDE TEL
- SHINING FORCE III USA TEL
- SHINING FORCE III SCE.2 TEL
- SHINING FORCE 3 SCE.3 TEL
- SLAYER ROYAL 2 TEL
- S.ROBOT WAR TAISEN TEL
- S.ROBOT WAR FINAL TEL
- STORY OF THOR 2 L.69.000
- TERRA FANTASTICA L.69.000
- TOMB RAIDER L.49.000
- THEME PARK L.44.000
- VIRTUAL HYDLIDE L.29.900
- WARCRAFT II L.39.000
- SAKURA WARS 2 L.139.000

ACTION REPLY5 FUNZIONI: RAM CARD2MG/RAM CARD4MG/ADATTATORE/ MEMORY CARD/CHEAT MOD L.69.000

VIRTUA FIGHTER 2+VIRTUA COP+DAYTONA L.69.000

ACCESSORI

- JOYPAD COMP. L.27.000
- JOYPAD SEGA L .39.000
- JOYPAD ANALOGICO L.59.000
- MEMORY CARD 8M L.59.000
- ADATTAT. USA/JAP/EURO L .38.000
- ADATTATOREUNIV.+RAM4M L.59.00
- CONV. PAL/ANTENNA L.39.000
- RIVISTA SATURN FAN L.35.000
- PISTOLA SEGA L.59.000
- PISTOLA CON RINCULO L.59.000
- CAVO S-VHS L .29.000
- VOLANTE VIBR.+PEDALIERA L.129.000

VIDEO CD CARDL.179.000

NUOVA MODIFICA UNIVERSALE: RENDE IL SATURN EURO VELOCE COME IL GIAPPONESE ELIMINANDO TUTTE LE CODIFICHE. L.70.000

GAMEBOY A COLORI

- WARIO LAND 2 (COLOR) L.79.000
- TETRIS PLUS (COLOR) L.79.000
- BUGS BUNNY 3 (COLOR L79.000
- ZELDA (COLOR) L.89.900
- NBA JAM 99 (COLOR) L.79.000
- I PUFFI (COLOR) L.79.000
- CARROT CRAZY (COLOR) L.79.000
- SHADOW GATE (COLOR) L.79.000
- DRAGON QUEST L.119.000
- BATMAN FOREVER L.45.000
- BUGS BUNNY 2 L.45.000
- CONTRA ALIEN WARS L.45.000
- DOUBLE DRAGON 2 L.45.000
- INDIANA JONE LAST CRUS. L.45.000
- JUNGLE BOOK L.45.000
- LOONEY TOONS 2 L.45.000
- SAMURAI SHOWDOWN L.45.000
- SPIDERMAN X-MEN L.45.000
- STREET FIGHTER 2 L.45.000
- SUPERMAN L.45.000
- TOP RANK TENNIS L.45.000
- TRACK & FIELD L.45.000
- WORLD BEACH VOLLEY L.45.000

DREAMCAST

DREAMCAST

- VISUAL MEMORY
- JOYPAD
- ARCADE STICK
- VOLANTE
- AERO DANCING
- BLUE STINGER
- BUGGY HEAT APRILE
- SONIC ADVENTURE
- SEGA RALLY 2
- VIRTUA FIGHTER 3
- D2
- GODZILLA
- HOUSE OF THE DEAD 2
- SENGOKU TURB
- SEVENTH CROSS
- MONSTER BRED
- PSYCHIC FORCE 2012
- SEGA VIRTUA GOLF
- SUPER SPEED RACING
- CLIMAX LANDERS
- MONACO GP SIMULATION
- PURU PURU PACK
- RAYMAN 2
- JULY
- EVOLUTION
- SENGOKU TURB
- RGB CABLE TEL.

TELEFONA PER I PREZZI CORRENTI.

NEO GEOCD

- AERO FIGHTER 2 L.19.000
- ART OF FIGHTING 2 L.19.000
- BLUES JOURNEY L.19.000
- FATAL FURY SPEC. L.19.000
- FATAL FURY 3 L.69.000
- KING OF FIGHTERS 94 L.19.000
- KING OF FIGHTERS 97 TEL
- KING OF FIGHTERS 98 TEL
- METAL SLUG 2 L.129.000
- MUTATION NATION L.69.000
- REAL BOUT 2 L.129.000
- SENGOKU L.69.000
- TOP HUNTER L.19.000
- RIVISTA NEOGEO FREAK L.35.000

NEO GEO POCKETL.149.000

- KING OF FIGHTER R L.79.000
- MELON CHAN L.79.900
- SHOGI CHESS L.79.000
- NG CUP SOCCER 98 L.79.000
- BASEBALL STARS L.79.000
- TENNIS L.79.000

SUPERNINTENDO

- BATMAN RETURNS L.39.000
- CAPITAN COMMANDO L.65.000
- CASPER L.39.000
- CLAYFIGHTER 2 L.59.000
- EMPIRE STRYKE BACK L.29.000
- KING ARTHUR L.69.000
- POWER INSTINCT L.29.000
- S.TENNIS L.29.000
- STAR FOX L.29.000
- STAR WARS L.29.000
- TETRIS ATTACK L.49.000
- ZELDA L.69.000

GIOCHI PC ENGINE

- BOMBERMAN L.29.000
- BROWNING L.29.000
- FATAL FURY II L.29.000
- DAVIS CUP TENNIS L.29.000
- SUPER SOCCER W.CUP L.29.000
- PUZZLE BOMBERMAN L.29.000

VIDEO CD GIAPPONESI

- DRAGON BALL Z (8 FILM) L.29.900 CAD.
- DRAGON BALL GT (20 FILM) L.36.900 CAD.
- RANMA 1/2 (2 FILM) L.29.900 CAD.
- CIITY HUNTER 1 CONF. 4 FILM L.79.000
- CITY HUNTER 2 CONF. 4 FILM L.79.000
- EVANGELION (13 FILM) L.29.900 CAD.
- LA BLUE GIRL CONF. 6 FILM L.95.000
- INVASION NIGHT SCHOOL 6 FILM L.95.000
- VAMPIRE HUNTER (4 FILM) L.29.900 CAD.
- ORANGE ROAD TV VERS. (21) L.35.000 CAD.
- ORANGE ROAD OVA (8 FILM) L.35.000 CAD.
- ORANGE ROAD MOVIE VERS.(2) L.35.000CAD.
- SLAM DUNK (26 FILM) L.35.000 CAD.
- LAMU (4 FILM) L.29.900 CAD.
- GUNDAM WING (8 FILM) L.36.900 CAD.
- MAZINGA L.39.900
- MAZINGA VS GOLDRAKE L.26.900
- GHOST IN THE SHELL CONF.2 FILM L.48.900

CD MUSICALI DEI CARTONIGIAPPONESI

- SERIE DRAGON BALLZ L.29.000
- SERIE SAILOR MOON L.29000
- SERIE RANMA 1/2 L.29.000
- SERIE GUNDAM L.29.000
- SERIE MACROS S L.29.000
- SERIE CITY HUNTER L.29.000
- SERIE ORANGE ROAD L.29.000
- SERIE MAISON IKKOKU L.29.000
- SERIE FINAL FANTASY L.29.000
- SERIEGHOSTINTHESHELLL.29.0
- SERIE LAMU L.29.000
- SERIECAVALIERIDELLOZODIACOL.29.00
- SERIE HOKUTO NO KEN L.29.000

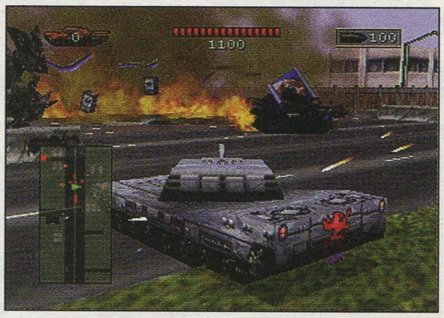
PORTACHIAVI: TEKKEN3,KING OF FIGHTERS 97(15PZ),RANMA 1/2, EVANGELION, DRAGONBALL Z,MAZINGA, GOLDARKE ECC. L.5000 CADAUNO/L.35000 10PZ.

BattleTanx

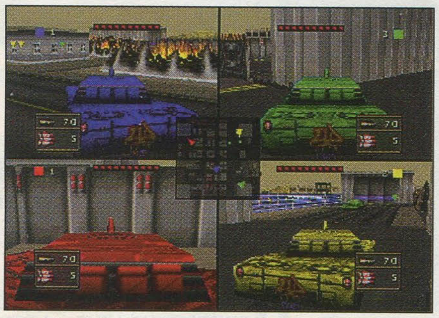
Ambientato in un futuro post-apocalittico, **BattleTanx** vede una serie di gruppi di uomini lottare per proteggere e salvaguardare le donne; a causa infatti di un virus che è stato rilasciato dalle giungle del Sudamerica che attacca il doppio cromosoma x, le donne hanno cominciato a morire e le sopravvissute sono stata portate in centri appositamente strutturati per difenderle dal virus. Questa situazione ha però portato a una crisi a livello mondiale che è sfociata in un olocausto nucleare che ha distrutto buona parte delle popolazioni mondiali e delle loro risorse; le poche donne sopravvissute anche a questa tragedia sono ora considerate delle vere e proprie divinità che vengono venerate e difese a costo della vita. E' proprio questo il compito da parte del giocatore; nei panni infatti di un sopravvissuto dovrete riuscire, attraverso tutta una serie di livelli, a difendere la vostra regina, e a completare tutta una serie di missioni che vi vengono affidate. Per fare questo avrete a vostra disposizione un mezzo che, pur non essendo il massimo della modernità, è comunque in grado di difendersi in qualsiasi situazione e di causare una notevole quantità di danni nelle varie città che avrete modo di visitare, ovvero un carro armato; malgrado la trama abbastanza insolita (ovvero: chi è l'allupato che l'ha concepita?) e ambientata nel futuro, la struttura alla base di **BattleTanx** è infatti decisamente classica e, se escludiamo l'impostazione grafica e delle missioni, non sono molti gli elementi che differenziano il titolo di 3DO da altre produzioni del genere ambientate ai giorni nostri.

DISTRUZIONE TOTALE

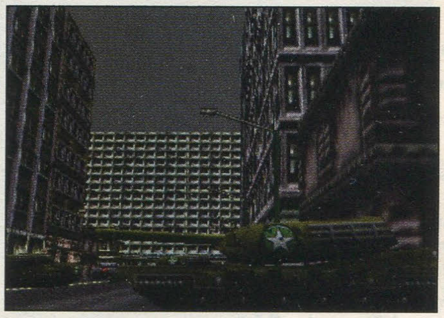
BattleTanx è un titolo abbastanza semplice in cui il compito fondamentale del giocatore è di distruggere tutto quanto capita a tiro fino a raggiungere la regina







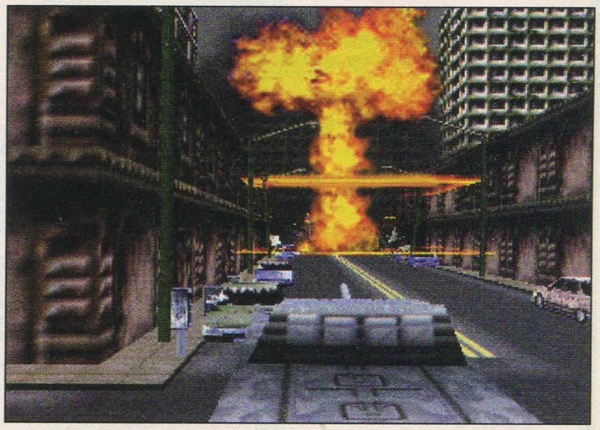
avversaria e rapirla (oppure difendere la propria, o altro ancora) utilizzando uno dei tre carri armati a disposizione; inizialmente infatti si utilizza l'M1A1 Abrams e, in alcune missioni si ha la possibilità di scegliere anche tra il Moto Tank oppure il Goliath. Ognuno di questi tre mezzi ha differenti caratteristiche e deve essere utilizzato in maniera diversa e studiando tattiche differenti; se infatti il Goliath può contare su una resistenza decisamente superiore agli altri e su una potenza d'attacco invidiabile che ne consigliano l'utilizzo nei casi in cui la forza deve primeggiare sull'agilità, il Moto Tank si rivela più utile nelle situazioni in cui bisogna sfruttare al massimo la propria velocità. Per quanto riguarda invece l'M1A1 possiamo dire che si tratta del carro armato principale che utilizzerete nella maggior parte del gioco e che è dotato di caratteristiche interessanti; oltre infatti a essere abbastanza veloce e maneggevole può contare su una potenza di fuoco adeguata ad ogni situazione grazie anche alla torretta semovente (che potete controllare solamente se non selezionate il sistema di controllo base) e su una discreta resistenza che consente di abbattere senza troppi problemi costruzioni di medio/piccole dimensioni. Proprio distruggendo alcuni elementi del fondale si possono trovare tutta una serie di power-up che consentono di riparare eventuali danni, di ottenere vite extra, di guadagnare punti bonus ma, fatto più importante, anche di trovare nuove armi quali missili radioguidati, raggi laser, mine, granate e molto altro ancora che rendono decisamente più agevole la missione. Tutte queste armi sono poi presenti anche nel gioco in coppia (o in tre, oppure addirittura in quattro) che può essere senza dubbio considerata l'opzione di gran lunga più divertente; se infatti nel gioco in singolo sono presenti alcuni evidenti difetti, nella modalità multiplayer questi passano quasi tutti in secondo piano (o non sono presenti) lasciando spazio al divertimento. Combattere contro tre amici, oppure in squadre equilibrate è certamente



divertente, e i vari stili di gioco presente sono in grado di accontentare tutti; chi infatti ama la sfida solitaria preferirà il Deathmatch Mode, in cui vince il giocatore che per primo uccide sette avversari oppure l'Annihilation Mode, in cui il vincitore è l'ultimo sopravvissuto mentre chi ama il gioco di squadra propenderà verso il Battlelord Mode, in cui bisogna rapire la regina avversaria oppure nel Family Mode che è una versione semplificata in cui sono stati eliminati alcuni elementi rispetto alle precedenti opzioni (un solo tasto per sparare e si ha disponibile una sola arma per volta). Interessante poi la possibilità di attivare una serie di droni controllati direttamente dalla console che si intromettono nel corso di una partite rendendo l'azione ancora più incasinata o addirittura di giocare direttamente da solo contro dei carri armati controllati dalla console.

DIFETTI E PREGI

BattleTanx è un titolo che, sia per quanto riguarda la realizzazione tecnica che per la struttura di gioco è caratterizzato dalla presenza di diversi difetti; a livello

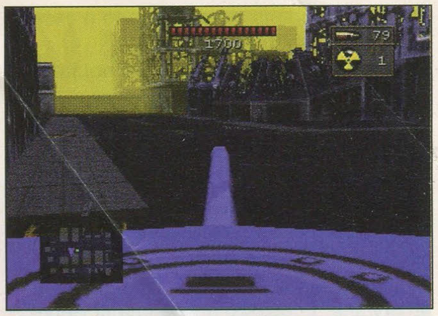


SCHEDA

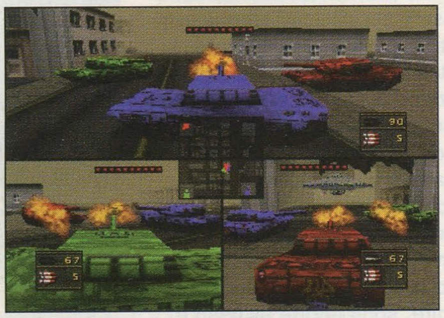
CASA PRODUTTRICE	3DO
GENERE	AZIONE
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1-4

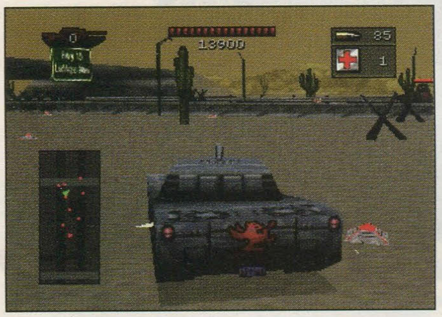






strutturale infatti bisogna sottolineare che, anche se sono presenti 17 missioni, l'azione manca di quella varietà necessaria a mantenere desto l'interesse per un lungo periodo di tempo; è vero infatti che in ogni livello bisogna riuscire a eseguire un compito leggermente diverso, ma lo schema di gioco rimane fondamentalmente immutato e vede il giocatore girare sul carro armato in cerca di power-up e di nemici e palazzi da devastare. Questi problemi a livello strutturale vengono poi aggravati anche da una longevità che si attesta su livelli veramente bassi; se infatti il numero di missioni presenti può sembrare abbastanza elevato e in grado di garantire una sfida a lungo termine,









bastano poche ore di gioco per rendersi conto che procedere nel corso del gioco è sin troppo semplice e, anche i giocatori meno abili ed esperti in questo genere di giochi non avranno difficoltà a portare a termine **BattleTanx** in un paio di giorni o addirittura meno. L'unico elemento che riesca a elevare la longevità è la presenza della modalità di gioco multipla che garantisce ore di divertimento grazie anche alla presenza di diverse opzioni che consentono, tra l'altro, di giocare anche contro avversari controllati direttamente dalla console. Per quanto riguarda la realizzazione tecnica dobbiamo ammettere di non essere rimasti particolarmente colpiti da **BattleTanx**; se infatti lo scrolling si mantiene sempre su livelli più che accettabili, risentendo solamente saltuariamente di leggeri scatti e perdita di frame, un discorso analogo non può purtroppo essere fatto per quanto riguarda la ambientazioni e la realizzazione dei nemici. I palazzi e le varie costruzioni non sono certamente il massimo della vita e anche le varie esplosioni, così come i carri armati nemici potevano essere certamente curati con più attenzione; ciliegina sulla torta per quanto riguarda la grafica è la presenza di una coltre di nebbia abbastanza fitta che, pur riuscendo a eliminare il bad clipping, limita in maniera evidente la visibilità. Non completamente positivo può essere poi il nostro giudizio anche per quanto riguarda il sonoro; gli effetti sono discretamente realizzati ma le musiche non sono sempre adatte a questo genere di gioco. **BattleTanx** non manca certo, tutto sommato, di caratteristiche interessanti ma i numerosi difetti ne consigliano l'acquisto principalmente a chi sta cercando un titolo abbastanza semplice e a chi ha sempre a disposizione almeno un paio di amici con cui giocare; è proprio la modalità multiplayer quella in grado di garantire il maggiore divertimento e di innalzare una longevità altrimenti decisamente limitata.



SI RINGRAZIA HALLOWEEN GAMES PER LA CARTUCCIA

***BattleTanx* è un titolo che riesce a garantire una buona quantità di divertimento solamente se giocato contro degli amici; se infatti la modalità multiplayer è tra le migliori mai viste su Nintendo 64, discorso analogo non può essere fatto per il gioco in singolo che, oltre a essere abbastanza semplice strutturalmente, può essere tranquillamente portato a termine in un paio di giorni (o addirittura meno) . A tutto questo bisogna poi aggiungere una realizzazione tecnica non certamente brillante sia per quanto riguarda la grafica che il sonoro, decisamente poco curati se confrontati con le ultime produzioni per Nintendo 64. Insomma, si tratta di un titolo non certamente esaltante che potrebbe interessare soprattutto chi gioca prettamente in compagnia di alcuni amici.**



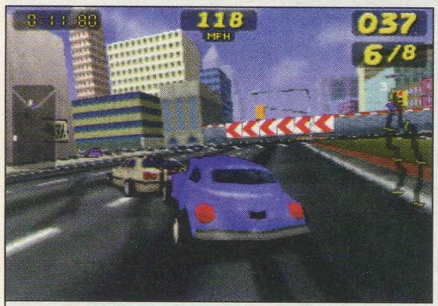
PAGELLA

GRAFICA	70
SONORO	71
GIOCABILITÀ	72
LONGEVITÀ	70
GLOBALE	72

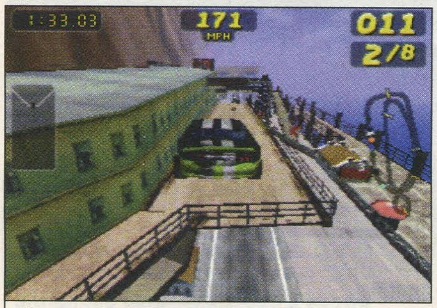
Rush 2

Extreme Racing USA

In un periodo in cui continuano a essere prodotte simulazioni di corse automobilistiche ambientate nel futuro, in cui le normali macchine vengono sostituite da mezzi ultratecnologici che, galleggiando in aria, partecipano a competizioni di tutti i generei sui pianeti che compongono la nostra galassia, può essere una sensazione piacevole tornare a guidare una rombante quattroruote attraverso le strade delle più famose città americane. E' questo quello che ci viene proposto dai programmatori americani di Midway con **Rush 2 - Extreme Racing USA**, che altro non è che il sequel di **San Francisco Rush**, coin-op della stessa Midway che era già stato convertito per Nintendo 64 circa un annetto fa'; non molto è cambiato a livello strutturale e le modifiche più evidenti riguardano più che altro aspetti di contorno (ora si corre attraverso diverse città americane, quali Los Angeles, Las Vegas, New York e, ovviamente, San Francisco), oltre all'inserimento di nuove modalità di gioco e al miglioramento del sistema di controllo che, pur mostrando ancora diverse lacune rappresenta comunque un evidente passo in avanti rispetto al suo predecessore.



Non c'è dubbio che i programmatori hanno svolto un buon lavoro dal punto di vista grafico. Peccato solo per il controllo

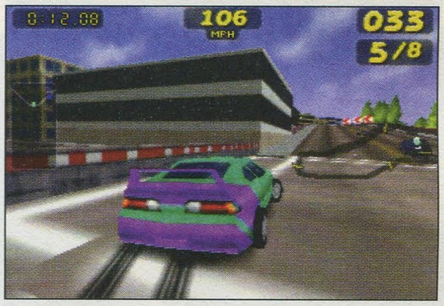


Cercate di uscire dalla prigione di Alcatraz prima che i cancelli si chiudano!

SULLE STRADE DELLA CALIFORNIA

Rush 2 è un titolo prettamente arcade sia per quanto riguarda il tipo di opzioni presenti che per l'impostazione strutturale; per cominciare una partita infatti non è necessario passare per decine di menu e, una volta iniziato a giocare, è facile notare, sia dal comportamento della vettura che dalla conformazione dei vari percorsi, ricchi di salti, curve secche e scorciatoie, che i programmatori non avevano la minima intenzione di realizzare una simulazione accurata che riproducesse in maniera fedele il comportamento di ogni vettura ma un titolo più semplice e immediato. Le opzioni quindi, come abbiamo appena avuto modo di dire, sono ridotte all'osso e consentono fondamentalmente di prendere parte a tre diversi tipi di competizioni; la prima modalità di gioco, che può anche essere considerata la più importante, è denominata Circuit e consiste in un vero e proprio campionato disputato sulla lunghezza di 28 gare (ogni tracciato può essere affrontato anche al contrario o "allo specchio"); la seconda è la classica Pratica che consente di girare liberamente su uno degli otto percorsi disponibili inizialmente con 999 secondi a disposizione, mentre la terza è una gara singola adatta a tutti i giocatori che vogliono entrare nel clima della competizione ma non sono ancora pronti a prendere parte a un campionato intero. Interessante segnalare che tutte queste modalità di gioco possono essere affrontate sia nel gioco in singolo che in quello in coppia in cui è stata però aggiunta una ulteriore opzione denominata Tag Mode che può essere considerata tranquillamente la più divertente tra le sfide di coppia cui si può accedere premendo il tasto C Alto quando sullo schermo appare il conto alla rovescia; eseguendo questa operazione parteciperete a una vera e propria "caccia all'uomo" in cui, in un tempo massimo di cinque minuti, dovrete riuscire a raggiungere e a toccare l'avversario. A questo punto spetta al giocatore appena toccato il compito di inseguitore e si





continua così per cinque minuti, quando l'inseguito viene nominato vincitore; questa modalità di gioco, oltre a essere decisamente la più divertente, si rivela molto utile anche per prepararsi alla sfida del Circuit Mode. Per riuscire a fuggire e ad evitare la macchina avversaria infatti bisogna sia imparare a controllare al meglio la propria vettura che studiare la conformazione del tracciato per imparare la posizione delle varie scorciatoie che consentono di guadagnare preziosi secondi; come accadeva infatti già nel primo episodio della serie, in **Rush 2** sono state inserite tutta una serie di scorciatoie abbastanza difficili da trovare ma in grado di accorciare in maniera sensibile la lunghezza del tracciato e di far guadagnare diverse posizioni. Fate quindi attenzione a ogni piccola viuzza e ai blocchi stradali per lavori in corso che molto spesso, dopo essere stati abbattuti, rivelano una strada alternativa; una volta entrati in una

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	MIDWAY
GENERE	CORSA
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-2

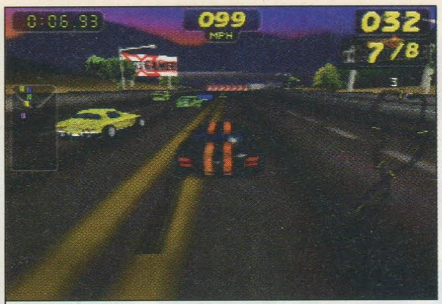


Si vola! Attenzione solamente a finire nel tracciato e non contro un palazzo

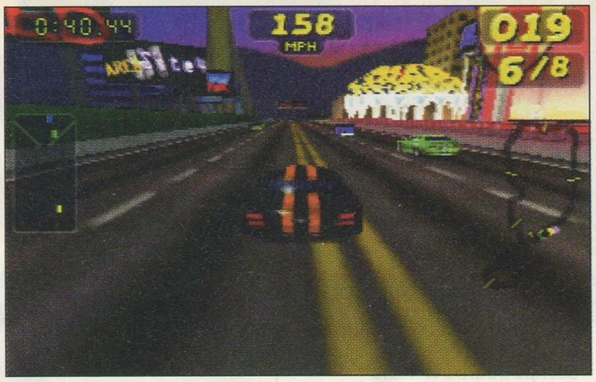


Cercate le scorciatoie più strane e bizzarre per trovare le chiavi

scorciatoia fate però attenzione, visto che molto spesso la superficie stradale è decisamente ridotta e non mancano salti e curve a gomito che servono a immettersi nuovamente sul percorso principale. Altra interessante peculiarità di **Rush 2** è la presenza in ogni tracciato di chiavi speciali che, una volta raccolte, permettono di ottenere bonus extra in grado di aumentare in maniera sensibile le potenzialità della propria vettura; ovviamente queste utilissime chiavi sono state poste dai programmatori in luoghi particolarmente difficili da raggiungere e non avrete la minima speranza di trovarle se seguite il percorso principale. Dovete infatti cercare in tutte le più piccole scorciatoie, facendo attenzione a non lasciare questi potenziamenti agli avversari. Prima di gettarsi in una gara però, bisogna scegliere la giusta vettura tra le sedici disponibili, ognuna valutata in quattro diverse categorie; visto che la maggior parte dei tracciati contiene numerose curve secche è meglio sacrificare la velocità di punta a vantaggio di una maggiore accelerazione e, soprattutto per i principianti, è consigliabile prendere una vettura dotata di notevole maneggevolezza visto che è facile perdere il controllo e scontrarsi di conseguenza contro elementi del fondale, perdendo preziosi secondi. Purtroppo infatti è rimasto, anche se in tono minore, uno dei principali problemi che affliggevano l'originale, ovvero un'evidente imprecisione nel sistema di controllo; questo vuol dire che eseguire delle curve con precisione può rivelarsi una vera e propria impresa e che spesso si rischia di sbattere contro i palazzi presenti sul fondale anche se la macchina che si è scelta è dotata di incredibile maneggevolezza. Intendiamoci, rispetto a **San Francisco Rush** sono stati fatti dei notevoli passi in avanti, ma non siamo ancora su livelli accettabili; peccato perché la realizzazione tecnica è stata curata con attenzione da parte dei programmatori, soprattutto per quanto riguarda la grafica, e una maggiore cura nella struttura di gioco avrebbe certamente giovato. Graficamente infatti **Rush 2**, oltre a essere discretamente curato per quanto riguarda le ambientazioni può contare anche su una fluidità e su una velocità di scrolling che si mantiene sempre su ottimi livelli; leggermente meno positivo il giudizio per quanto riguarda il sonoro che, soprattutto per quanto riguarda il rumore del motore poteva essere certamente meglio realizzato. Insomma, un titolo appena accettabile che solamente gli appassionati del genere dotati di tanta (e sottolineo tanta) pazienza devono prendere in considerazione.



Volete avere una incredibile accelerazione? Scegliete la Compact, che però manca in velocità di punta...



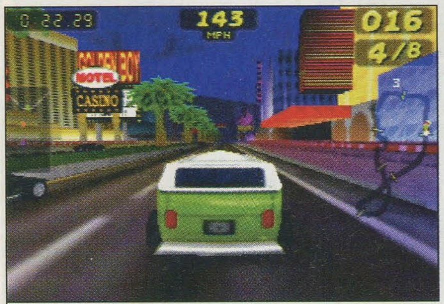












Potete gareggiare anche guidando il vecchio pulmino della Volkswagen. Mitico!

E' un vero peccato che *Rush 2* risenta di evidenti problemi nel sistema di controllo perché, tutto sommato la realizzazione tecnica può essere considerata positiva; se infatti è vero che il sonoro non brilla, è altrettanto innegabile che la grafica può contare su fondali e ambientazioni discretamente curate e su uno scrolling che si mantiene fluido e veloce per tutta la durata della gara. La presenza di 28 tracciati, oltre alla modalità in coppia (specialmente il Tag Mode) garantiscono infine una buona longevità per un titolo che, con maggiore attenzione a livello strutturale, avrebbe certamente ottenuto una valutazione ben diversa.

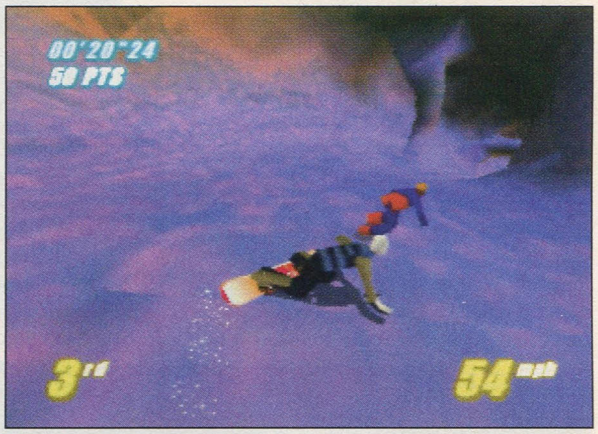
PAGELLA

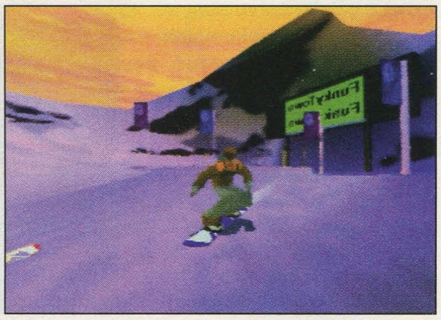
GRAFICA	82
SONORO	70
GIOCABILITÀ	62
LONGEVITÀ	72
GLOBALE	69

Twisted Edge
Extreme Snowboarding

Ve lo ricordate **1080° Snowboarding**? Come, ci state ancora giocando? Beh, in questo caso mettetevi per un attimo in pausa, perché stiamo per presentarvi un titolo che aspira a sostituire il gioco summenzionato nel cuore degli estimatori di snowboarding videoludico.
Le quattro modalità di gioco proposte da **Twisted Edge** abbracciano qualsiasi esigenza possa avere l'appassionato. La prima, chiamata «Competition», vi vede scivolare lungo il manto nevoso insieme ad altri tre spericolati concorrenti nell'intento di raggiungere la linea del traguardo per primi. Le gare affrontate in questa modalità di gioco sono caratterizzate da un ritmo frenetico e, attraverso tre livelli di difficoltà, possono interessare qualsiasi categoria di videogiocatori: dai principianti agli esperti. La seconda modalità di gioco, «Stunt Challenge», è indirizzata agli snowboarder che amano fare spettacolo anche a rischio di rimetterci un braccio o una gamba. Si tratta infatti di accumulare punti attraverso una serie di pericolose acrobazie da effettuarsi durante la discesa, specialità insomma che mettono a dura prova non solo il coraggio e i tempi di reazione del giocatore ma anche la stessa resistenza del joystick analogico con cui si gestisce la cosa. La terza opzione, «Vs Race», è destinata a chiunque desideri confrontarsi con un conoscente o un amico (e chi almeno una volta non ha desiderato fare una cosa del genere?). In queste competizioni a due giocatori, affrontate ovviamente in *split-screen*, il vincitore può essere soltanto uno, per cui i concorrenti sono incentivati più che in altri tipi di gara a dare il massimo. E arriviamo così alla quarta e ultima modalità di gioco, che è di quelle che non possono mancare in qualsiasi gioco sportivo. Si tratta ovviamente dell'opzione «Practice», ovvero giri di prova nei quali i giocatori possono familiarizzare con la loro tavola, con i comandi disponibili e con un esempio dei tracciati in cui "si fa sul serio".









IL TAVOLIERE DELLE GUGLIE

Prima di potersi recare alle immacolate discese che faranno da sfondo alla propria performance, il giocatore dovrà scegliere la tavola con cui correre. Come i personaggi che si troverà ad affrontare, potrà selezionare modelli sempre più avanzati via via che guadagnerà terreno e punti nella modalità di gioco «Competition». All'inizio si può scegliere fra quattro tavole: la Moai, la Northerly, la XXX 6 e la Cat. La scelta va effettuata con molta accortezza, dato che ognuno dei modelli menzionati (così come quelli che saranno disponibili più avanti) si distingue dagli altri per elasticità, robustezza, controllo sulle lamine e lunghezza. Superata questa "amletica" fase, si può passare al sodo.

QUATTRO SOTTOZERO

All'inizio del gioco si può scegliere fra quattro *racer* differenti. A questo quartetto si possono aggiungere altri elementi via via che il giocatore vince le altre competizioni proposte. Nel corso del gioco ci si potrà



SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	MIDWAY
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-2

FOLLIE SUL GHIACCIO

Controllare il proprio snowboarder preferito non potrebbe essere più facile. Usando il joystick analogico costui si sposta lateralmente alla maniera di un vero professionista. Premendo il tasto «A» lo snowboarder spicca un salto. Decollando da una sporgenza rocciosa, poi, è possibile guadagnare punti afferrando la tavola. Questa, tra l'altro, non è che una delle innumerevoli evoluzioni che il gioco permette di eseguire. Eccovi le migliori...

Back Flip
Quando raggiungete l'estremità della rampa premete A per saltare. Farlo nei tempi giusti è fondamentale. Di seguito, premete SU, GIU' e poi A. Fatelo alla svelta e... farete una bella capriola. Se poi terrete premuto GIU', ne farete molte altre!

Tweaked Tail Grab
Attenti! Davanti a voi c'è una roccia! Per fortuna potete usarla a mo' di trampolino. Fate così: puntate dritti alla roccia, quindi premete A per passarci sopra e infine premete SINISTRA mentre tenete premuto il tasto Z: eseguirete così la mossa di cui si parla.

Palmer Air
Avventatevi su una sporgenza e quando ne raggiungete l'estremità premete il tasto A. Premendo DESTRA mentre tenete premuto R, eseguirete la mossa in questione. Quando scendete state attenti: non vorrete mica schiantarvi al suolo dopo aver fatto eseguito splendida figura?



imbattere in cinque assi dello snowboarding. Per il momento, comunque, dovremo accontentarci del summenzionato gruppetto iniziale, che comprende il tedesco Ganz (28 anni, passabile in qualsiasi tipo di prova e sufficientemente valido per stabilità, velocità, potenza e tecnica, benché non sia ineguagliabile), la francese Silvia (22 anni, molto fragile e quindi poco stabile, ma dotata di grande tecnica e ottimi riflessi), il giapponese Ryo (18 anni, dotato di grande stabilità e buona tecnica, ma alquanto leggero e quindi propenso a cadere con facilità) e l'americano Kevin (18 anni, dotato di forza e tecnica senza pari, ma piuttosto lento a causa del proprio peso).

INCONTRI RAGGELANTI DEL TERZO TIPO

In **Twisted Edge** si affrontano svariati tracciati alpini di notevole complessità. La competizione per principianti si svolge a Easy Slider, un tracciato caratterizzato da spaziosi rettilinei e numerose opportunità per grandi salti acrobatici. Da questo si passa al più complesso Funky Town, un tracciato che comprende anche un ponte che viene fatto vibrare violentemente da un gigantesco UFO in fase di decollo! L'ultima gara del torneo ha luogo a Splash Down, un tracciato che richiama alla mente **1080° Snowboarding** in quanto c'è un fiume congelato da attraversare.

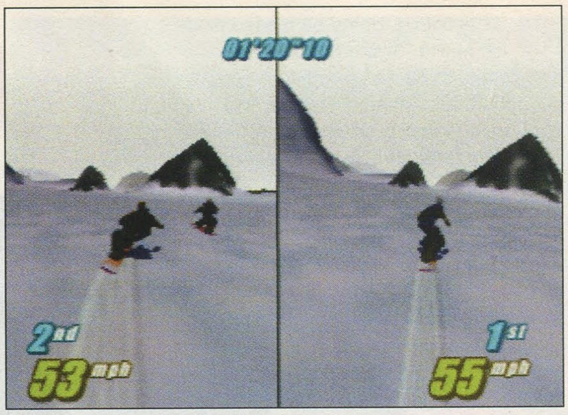






SOLO PER I TUOI OCCHI

Scivolando lungo le granitiche vette delle montagne i giocatori più attenti possono scovare i numerosi sentieri nascosti contenuti nel gioco. Se ci si trova in quarta posizione o ci si sente in vena di affrontare una vera sfida, la cosa migliore da fare è appunto imboccare il percorso segreto. Dopo averlo scovato, sia ben inteso. Queste scorciatoie, comunque, possono essere affrontate solamente da tipi in gamba perché sono non poco accidentate.











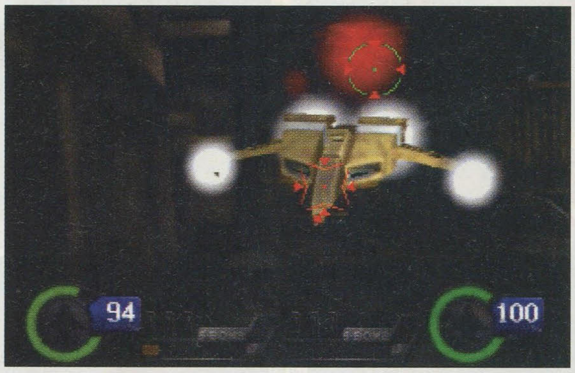
Per un po' *Twisted Edge* risulta divertente ma in seguito la scarsa maneggevolezza dei comandi e l'eccessiva sobrietà della veste grafica finiscono per rivelare il gioco per quello che è: l'ennesima promessa mancata. I tracciati denotano un'attenzione al dettaglio insufficiente e non sono neanche lontanamente all'altezza di quelli proposti da *1080°*. Ma queste manchevolezze grafiche sono in realtà poca cosa in confronto al grave errore commesso dai programmatori sul fronte delle opzioni: quello di non aver incluso una modalità multiplayer per quattro giocatori. Le corse uno-contro-uno, infatti, finiscono ben presto per diventare noiose. Quanto alla modalità di gioco principale, il divertimento risiede soprattutto nel dover mettersi a cercare tutto ciò che è stato occultato fra personaggi e tracciati, ma a parte questo gli stimoli sono pochi. A godere sono soprattutto i nostri padiglioni auricolari, visto che il gioco pullula di frasi digitalizzate davvero indovinate, anche se fra queste non vi è nulla che valga la pena di tramandare alle future generazioni. Insomma, i sostenitori più accaniti di 1080° possono dormire sonni tranquilli: *Twisted Edge* non ha le qualità necessarie per poter essere acclamato come il nuovo termine di paragone nel campo delle simulazioni di snowboarding. Da noleggiare e basta.

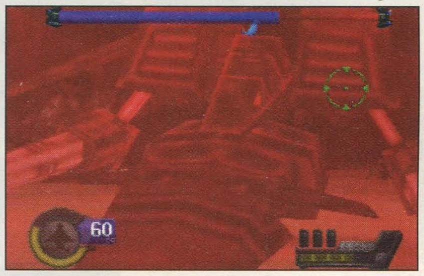
PAGELLA

GRAFICA	78
SONORO	88
GIOCABILITÀ	78
LONGEVITÀ	72
GLOBALE	75

Knife Edge

21° secolo. L'Uomo ha messo piede su Marte. Grazie a tecniche di agricoltura messe a punto proprio per questa occasione, il Pianeta Rosso è stato trasformato in un mondo fertile, ma ciò non ha fatto altro che scatenare l'intervento di un'ostile razza aliena animata da mire espansionistiche. Per respingere l'invasione extraterrestre (o dovremmo dire "extramarziana"?) i coloni hanno approntato una serie di attrezzature belliche disposte strategicamente lungo la superficie di Marte, ma all'improvviso le loro comunicazioni con la Terra sono cessate. Brutto segno. Quanto basta, infatti, perché il governo terrestre vi affidi il compito di inseguire e distruggere gli invasori alieni prima che Marte torni ad essere un luogo privo di vita. Queste le premesse di **Knife Edge**, ennesimo esempio di sparatutto tridimensionale in prima persona. In **Knife Edge** non bisogna preoccuparsi di come si fa a volare; ci si limita semplicemente a prendere la mira e a sparare. Il vostro alter-ego videoludico, infatti, naviga per lo spazio con l'autopilota inserito, per cui è come se viaggiaste su rotaie, un'esperienza simile a quella proposta da **StarFox/Lylat Wars**. Il vostro caccia stellare effettua automaticamente le evoluzioni necessarie lungo ognuno dei livelli proposti, quindi avete tutto il sostegno che vi serve per concentrarvi sull'obiettivo principale del gioco: distruggere il nemico. **Knife Edge** permette di scegliere fra quattro modalità di gioco. «Practice» è il classico giro di prova che vi permette di familiarizzare con le funzioni di cui sono investiti i vari componenti del controller; «Story» vi vede sorvolare soli soletti la superficie di Marte nell'intento di respingere le micidiali avance fattevi dalle squadriglie stellari aliene; «Team» permette di affrontare la missione summenzionata insieme ad altri tre amici, cosa che dà luogo a battaglie alquanto incasinate; «Battle», infine, rappresenta il passo logico successivo: un'opzione che permette a tre o quattro persone di formare due squadre che si scontreranno per il conseguimento del punteggio più alto. Superato questo preambolo, dovrete scegliere il pilota che vi è più congeniale fra i tre disponibili. Samson è la testa calda del gruppo e come tale spara con grande entusiasmo; MacKenzie, invece, tiene fede al suo aspetto da stagionato lupo dello spazio dandovi ordini e informazioni con un tono di voce che non ammette repliche; e infine abbiamo la dottoressa Jinx, fonte di informazioni di prima mano sul Pianeta Rosso essendo una dei coloni sopravvissuti al primo attacco alieno. Quando anche il pilota è stato scelto, si può passare all'azione. Azione che si snoda lungo quattro stage gremiti di veicoli alieni da evitare o disintegrare. Ognuno di questi stage riproduce una zona particolare di Marte, ma in tutti i casi i segni della distruzione portata sul pianeta dall'invasore alieno sono evidenti. Amethyst Ravine, per esempio, era una ridente vallata piena di fiori e piante, mentre il gioco ce la restituisce come un luogo senza vita dominato da pareti rocciose a strapiombo e letti fluviali prosciugati. Altrettanto triste è il paesaggio propostoci da Cold Vengeance, uno stage dominato da un antico palazzo sepolto sotto una crosta di ghiaccio creatasi in seguito a brusche variazioni meteorologiche. Anche Dead City, il terzo stage, sembra la desolazione fatta videogioco; i rottami ferrosi di cui esso è costellato, infatti, altro non sono che i resti della colonia umana più grande fra quelle formatesi su Marte. Ma lo scenario più spaventoso è, forse, quello offertoci dal quarto e ultimo stage, Crimson Lake: una rete di immense caverne e un lago di lava fusa situati nel deserto marziano.













Che delusione! Questo sparatutto futuristico vi farà venire sonno in men che non si dica. Le partite da giocare da soli possono durare a lungo prima che si arrivi al capolinea, ma i livelli sono davvero monotoni e privi di originalità. La modalità di gioco a squadre, invece, è in un primo tempo molto divertente ma, a causa della grande confusione che gli stessi giocatori contribuiscono a creare, non tarda a diventare un'opzione poco allettante. Il divertimento, insomma, è di breve durata qualunque sia la modalità di gioco selezionata. Un'altra cartuccia da includere nella lista dei noleggi.

SCHEDA GLOBALE 68

CASA PRODUTTRICE	KEMCO
GENERE	SPARATUTTO
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-4



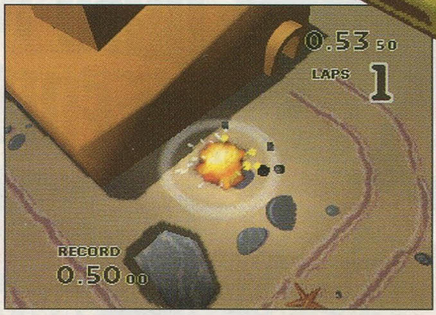
Notizie freschissime, recensioni "strong", i trucchi più aggiornati e un mare di utili informazioni
OGNI MESE IN EDICOLA
GRUPPO FUTURA
LA PRIMA RIVISTA INDIPENDENTE DEDICATA A PLAYSTATION
SUPER CONSOLE PLAYSTATION
100%
PREVIEW
Eos
REVIEW
Area 51
Strikepoint The Hex Missions

Micro Machines 64 Turbo

Micro Machines è il classico esempio di titolo che, pur non contando su una realizzazione tecnica particolarmente esaltante, grazie a una struttura di gioco semplice e coinvolgente ha sempre riscosso un notevole successo su qualsiasi console sia stato prodotto; le peculiarità di **Micro Machines** sono rimaste praticamente immutate sin dalla sua prima versione, anche se nel corso degli anni sono state apportate alcune modifiche più o meno evidenti, quali la possibilità di utilizzare delle armi (era stato prodotto per Megadrive una versione "militare" di **Micro Machines**, in cui la distruzione degli avversari ricopriva un ruolo fondamentale per giungere alla vittoria finale), la presenza di un numero sempre maggiore di mezzi, che dalle auto disponibili nella prima edizione si è ampliato fino a contenere anche aerei, motoscafi, elicotteri e molto altro ancora e l'aggiunta di una notevole quantità di modalità di gioco sia per quanto riguarda il gioco in singolo che quello con uno o più amici. In questa prima versione per Nintendo 64 di **Micro Machines**, tutte queste caratteristiche sono state inserite dai programmatori di Codemasters che, mantenendo praticamente intatta la struttura dell'originale, hanno lavorato principalmente per migliorare il look del loro gioco di corsa, adattando sia la grafica che il sonoro alle potenzialità del Nintendo 64.











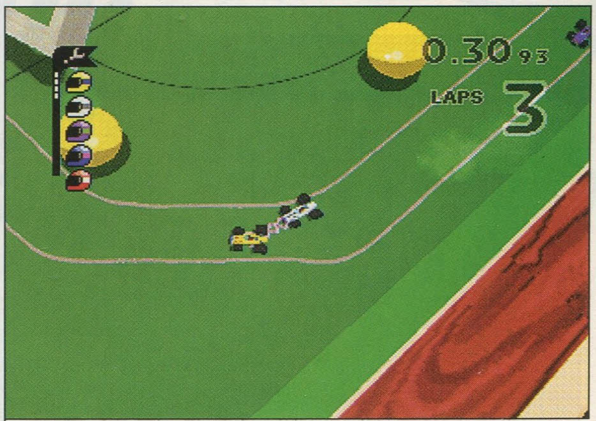


Nelle gare con i carri armati si possono recuperare posizioni distruggendo gli avversari; attenzione però a non venir colpiti

LE DIFFICILI SCELTA DELLA VITA

Una delle peculiarità che hanno sempre caratterizzato tutte le versioni di **Micro Machines** è stata la presenza di un gran numero di modalità di gioco sia nella sfida in singolo che contro altri avversari umani; questa versione per Nintendo 64 ovviamente non fa eccezione e bastano pochi secondi per rendersi conto che qualsiasi tipo di giocatore può trovare un'opzione in grado di soddisfare le proprie esigenze. Guidando una macchina attraverso diverse strade (che rappresentano in maniera più fantasiosa il cursore e le varie opzioni di gioco) infatti si possono intraprendere vari tipi di competizioni quali la sfida contro un solo avversario controllato dalla console, gareggiare soli contro il tempo in una singola pista oppure in una serie di piste, o infine partecipare a un vero e proprio torneo (con tre diversi livelli di difficoltà) contro quattro avversari; è proprio questa la modalità di gioco principale in cui tutte le vostre capacità verranno messe a dura prova. E' importante sottolineare infatti che i piloti controllati dalla console sono decisamente agguerriti e che faranno di tutto pur di buttarvi fuori strada, farvi sbattere contro gli ostacoli più o meno naturali che sono disseminati lungo il percorso o più in generale farvi perdere preziosi secondi e posizioni in classifica; per riuscire a sopravvivere è quindi molto importante imparare a memoria la conformazione di



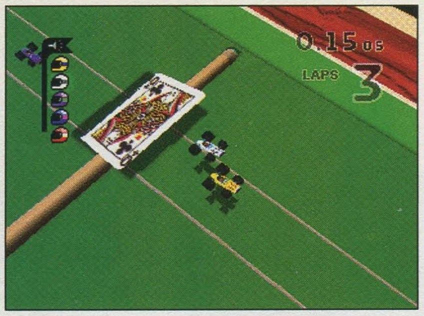


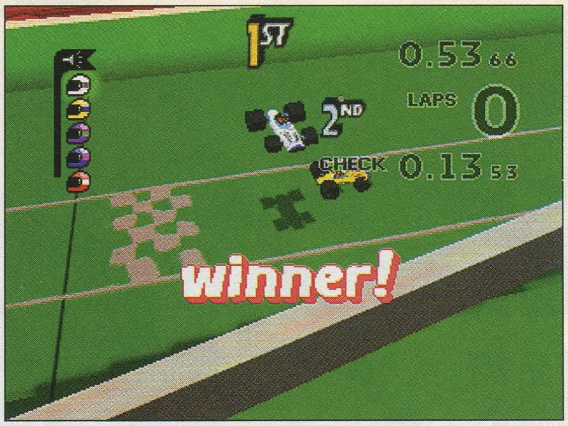
Per rendere l'azione più emozionante i programmatori hanno inserito alcune interessanti armi che possono essere raccolte in ogni livello

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	CODEMASTERS
GENERE	CORSA
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-8



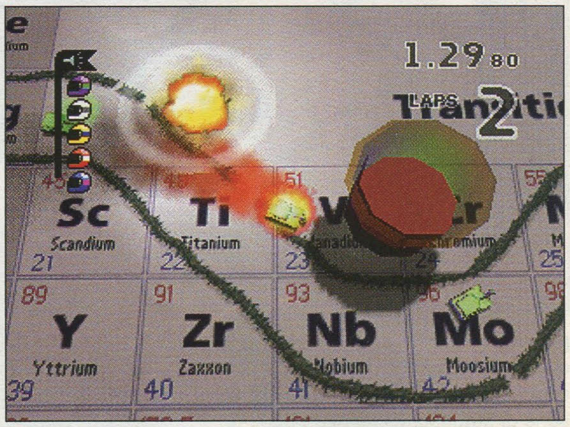




ogni tracciato (visto l'alta velocità è meglio sapere dove si trovano le curve, per non fare pericolose escursioni e rischiare di esplodere) e a utilizzare al meglio tutti i vari power-up disponibili. Sparsi lungo la pista infatti si possono trovare dei potenziamenti quali tenaglie, missili e altre armi del genere che consentono anche alle macchine più sportive e a prima vista



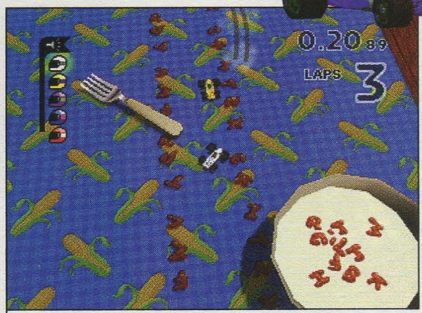
innocue di trasformarsi in veri e propri mezzi distruttori in grado di eliminare senza pietà gli avversari; ovviamente queste armi sono disponibili anche per gli altri piloti quindi è sempre meglio controllare con attenzione la loro posizione e cercare di rimanere lontani dalla loro portata. E' inoltre importante correre cercando di rimanere all'interno del percorso (segnalato, a seconda della pista, da carote e piselli, bulloni o altro ancora) dato che, se si cercano di "tagliare" parti del tracciato per guadagnare preziosi secondi si rischia di esplodere. Tutte queste caratteristiche sono presenti anche nella modalità di gioco multiplayer che, come è accaduto per tutti gli episodi della serie, è l'opzione in grado di offrire il maggiore divertimento; i programmatori hanno poi deciso di mantenere immutata la struttura di gioco, evitando lo split-screen e facendo gareggiare tutti i concorrenti nello stesso schermo. Questo vuol dire che, ovviamente, le regole della competizione sono leggermente differenti rispetto a quelle delle normali gare in cui per vincere bisogna riuscire ad arrivare in prima posizione al termine di un prestabilito numero di giri; per primeggiare infatti è necessario arrivare al traguardo con più punti dell'avversario, punti che si ottengono solamente quando un avversario viene sbattuto fuori dallo schermo. Sono poi presenti numerose modalità di gioco in cui viene sfruttata al massimo la possibilità del Nintendo 64 di utilizzare fino a





quattro pad; come infatti avevano già fatto per altre versioni (prima fra tutte quella per Megadrive) i programmatori hanno inserito anche una opzione che consente di giocare in otto contemporaneamente! Non si tratta certo della modalità più comoda che ci sia mai capitato di provare, visto che si gioca in due con lo stesso pad (un giocatore controlla la macchina utilizzando la croce direzionale mentre l'altro utilizza invece i tasti C) ma il divertimento è sempre

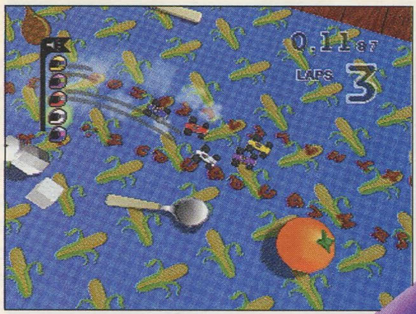
Micro Machines Turbo 64 mantiene intatti tutti i pregi e tutti i difetti che hanno caratterizzato le precedenti versioni di questo classico targato Codemasters; la struttura di gioco infatti non ha subito alcun tipo di variazione di rilievo e l'unico aspetto in cui sono stati apportati cambiamenti evidenti è la realizzazione tecnica. La grafica e il sonoro infatti sono stati adattati alle potenzialità del Nintendo 64 e, come era già accaduto su Playstation, il piatto 2D che aveva caratterizzato le edizioni per Megadrive e Super Nes è stato sostituito da più corposi poligoni; questa scelta ha senza dubbio giovato e ora le ambientazioni sono decisamente più curate e ricche di numerosi dettagli. Il sistema di controllo è come sempre semplice e immediato e permette di entrare sin dai primi minuti nel vivo del gioco; peccato solo che la sfida in singolo, a causa della sua struttura non propriamente complessa, può diventare monotona e portare a un evidente calo d'interesse. Discorso completamente diverso invece deve essere fatto per il gioco multiplo in cui si possono sfidare anche sette amici contemporaneamente; se appartenete a quella categoria di persone che ama (e che ne ha anche la possibilità) giocare sempre in compagnia di qualcuno, allora _Micro Machines 64 Turbo_ è proprio il gioco che fa al caso vostro. In definitiva questa nuova edizione di _Micro Machines_ non si discosta più di tanto dai suoi predecessori quindi, se avete già amato (oppure odiato) il titolo di Codemasters sapete già ciò che dovete fare; se invece non avete mai avuto modo di provare questa pazza sfida con le macchinine più piccole del mondo, allora il nostro consiglio è di dargli almeno una rapida occhiata, ne vale veramente la pena.



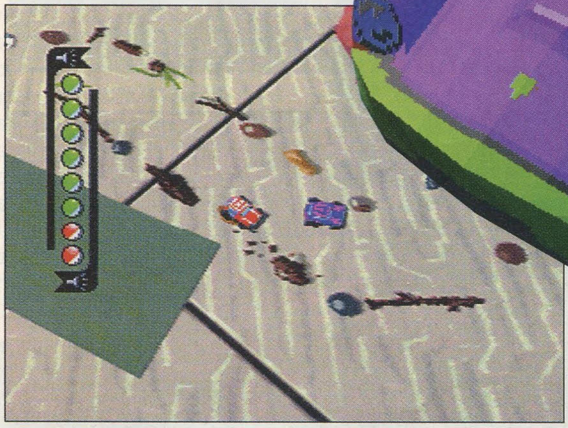
Giocando contro un amico bisogna guadagnare punti facendo uscire l'avversario dallo schermo

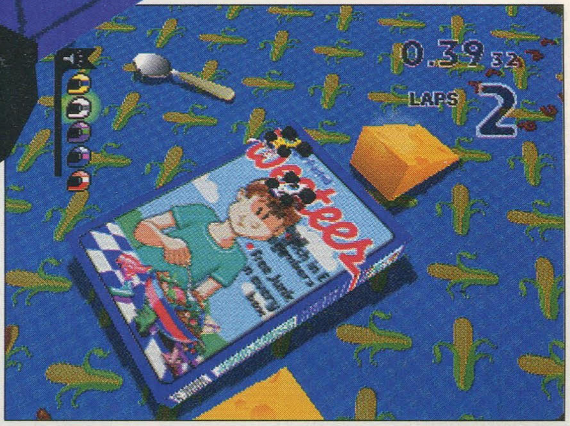


E' meglio cercare di imparare la conformazione dei tracciati a memoria se si vogliono avere speranze di vittoria





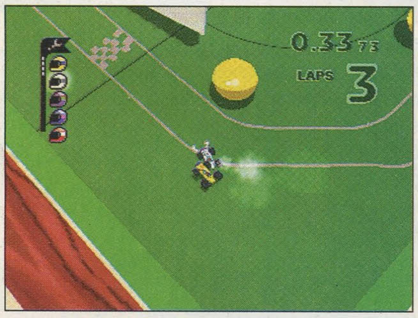




garantito. Al termine di una partita poi, sia che abbiate giocato da soli o in compagnia, potete ammirare tutta una serie di statistiche che riguardano le performance di ogni giocatore sulle diverse piste e nelle differenti modalità di gioco disponibili.

LA CORSA PIU' PAZZA DEL MONDO...

Come era già accaduto per la versione Playstation, i programmatori non hanno apportato modifiche sconvolgenti alla realizzazione tecnica e hanno mantenuta intatta la struttura di base che caratterizza **Micro Machines** sin dalla sua prima uscita; invece di cambiare visuale infatti, Codemasters ha optato per la classica inquadratura a volo d'uccello che, anche se non particolarmente spettacolare, è perfetta per questo genere di giochi. Una visuale diversa infatti, avrebbe probabilmente avuto un migliore impatto a livello visivo ma avrebbe anche reso più difficile il controllo, vista la notevole velocità dello scrolling; la scelta di questa inquadratura non deve però far pensare che la grafica sia povera e priva di tocchi di classe. Rispetto ad altre versioni innanzitutto la grafica è stata realizzata interamente con poligoni e non con sprite, fatto che ha reso più evidente la profondità e ha trasformato le varie ambientazioni eliminando quel senso di piattezza che caratterizzava le versioni Megadrive e Super Nes; i programmatori inoltre hanno cercato di sfruttare le potenzialità del Nintendo 64 curando tanto i mezzi quanto le varie piste. Le macchine, i carri armati e tutti gli altri mini-mezzi a disposizione sono quindi realizzati in maniera decisamente pregevole e i livelli spiccano sia per originalità che per accuratezza; potrete correre sul tavolo di un chimico, su cui sono visibile boccette, alambicchi e tavole





Carri armati, motoscafi, macchine sportive e l'immancabile camioncino del gelataio sono solo alcuni dei mezzi a disposizione



www.futura-ge.com

Jackson Libri e Windows 98. Una promozione a pieni voti.





Chi acquista uno dei prodotti (*) Jackson Libri dedicati a Windows 98, riceve in omaggio un CD-Rom contenente una selezione di utility (shareware e freeware) per Windows 98 .

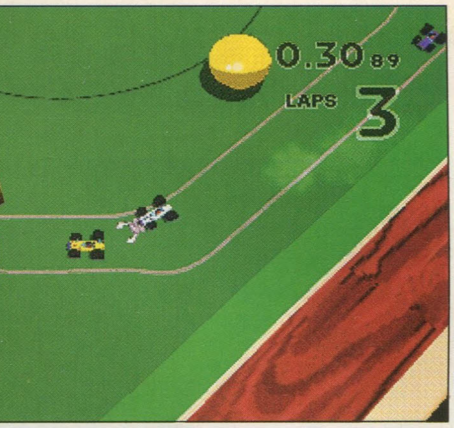
JACKSON LIBRI®

* PC Guide Windows 98 • Corso pratico Windows 98
È facile Windows 98 • La Grande Guida Windows 98
Usare Windows 98 • Il manuale di Windows 98
Easy Windows 98 • Windows 98 Corso Completo

LA PROMOZIONE È VALIDA FINO AL 30/3/99

I CD ROM SONO DISPONIBILI FINO AD ESAURIMENTO SCORTE



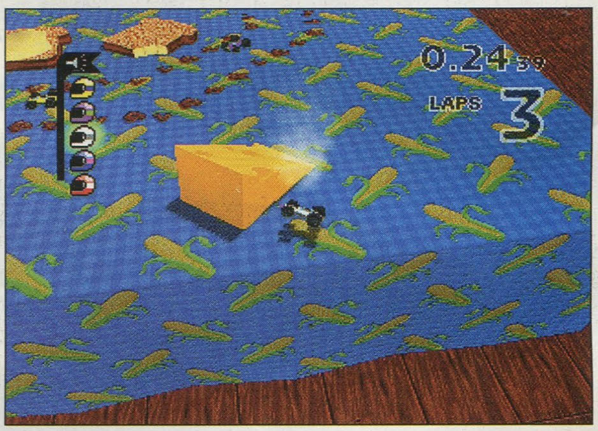


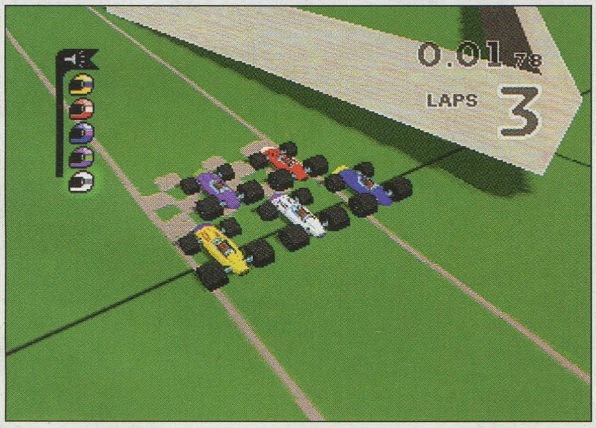
degli elementi, passare poi sul classico tavolo da biliardo, tra palline, stecche e carte da gioco, fino a giungere su banchi di scuola, tavole imbandite per la colazione (in cui dovrete utilizzare il formaggio come rampa di lancio) o per il pranzo, spiagge e laghetti tutti ricchi di dettagli che evidenziano in maniera evidente il lavoro svolto da Codemasters.





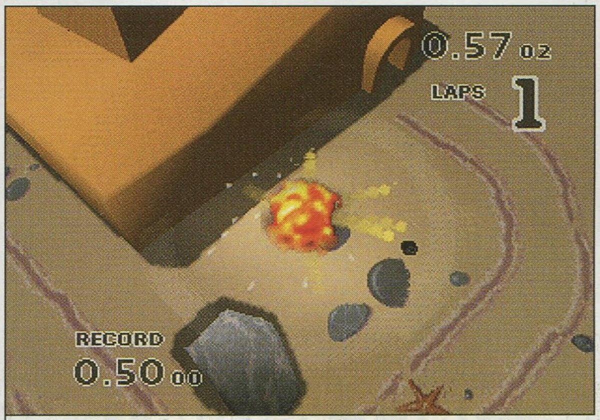
Il gioco è poi accompagnato da tutta una serie di musiche e di effetti sonori che si adattano perfettamente allo stile colorato e allegro della grafica e che aiutano a conferire la giusta atmosfera a ogni sfida; il settore in cui **Micro Machines** ha sempre dato il meglio di se, e in cui primeggia anche questa nuova versione per Nintendo 64, rimane comunque la giocabilità. Controllare le mini macchine infatti è sia semplice che divertente e, la presenza di tutta una serie di modalità di gioco differenti incrementa in maniera sensibile anche la longevità che è comunque garantita dalle modalità di gioco in multiplayer, vero fiore all'occhiello del titolo Codemasters. Se infatti il gioco in singolo dopo numerose partite (ed è questo il principale difetto che si può imputare a questo titolo) potrebbe anche diventare monotono, la sfida con uno o più amici (fino a sette, un vero record) innalza la longevità a livelli che pochi altri titoli possono vantare. **Micro Machines 64 Turbo** quindi, pur non essendo certo il titolo più spettacolare mai visto sul Nintendo 64, può certamente essere considerato una produzione di altissimo livello che sa offrire ore di divertimento sia nel gioco in singolo che, soprattutto, in quello multiplo; proprio se avete la possibilità di giocare sempre con almeno un paio di amici l'acquisto di questo titolo è caldamente consigliato. Se invece vi trovate a giocare sempre da soli, **Micro Machines 64 Turbo** rimane comunque un titolo validissimo, anche se avrete poche volte la chance di provare la modalità di gioco in grado di offrire il maggiore divertimento.





PAGELLA

GRAFICA	84
SONORO	82
GIOCABILITÀ	86
LONGEVITÀ	90
GLOBALE	88



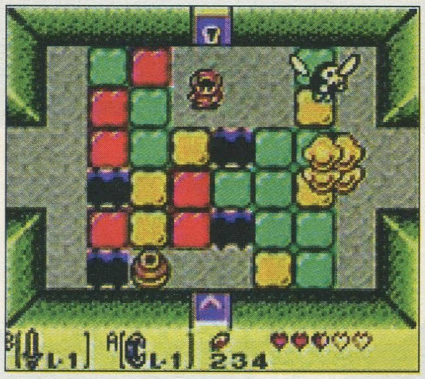
I "bari" non vengono premiati in Micro Machine 64 Turbo; tagliando la strada infatti il vostro mezzo esploderà e vi farà perdere preziosi secondi

L'invenzione più bella per l'uomo dopo la donna.

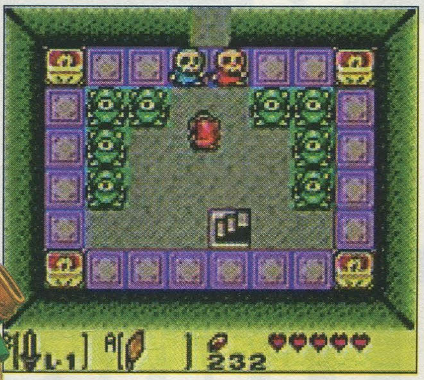


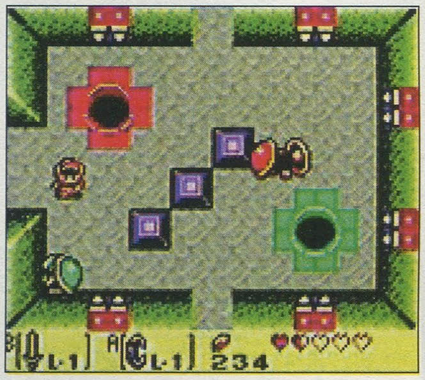
I N   E D I C O L A

The Legend of Zelda DX







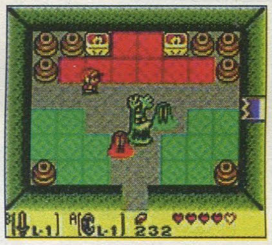




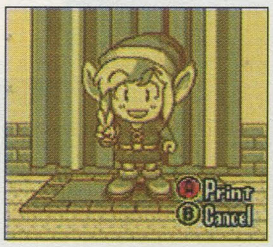
Come era facilmente prevedibile, dopo l'uscita del Gameboy Color, oltre a produzioni nuove in grado di sfruttare al meglio le potenzialità della nuova console portatile Nintendo sono state anche realizzate versioni "potenziate" di titoli che già esistevano per il Gameboy. E' stato il caso di **Tetris** ed è anche il caso di **The Legend of Zelda - Link's Awakening DX**; rispetto al suo illustre predecessore (o fratello quasi gemello monocromatico, se preferite), questa nuova edizione delle avventure del piccolo Link può contare sull'inserimento di un nuovo dungeon (tra l'altro accessibile solamente se si utilizza il Gameboy Color), ricco come sempre di insidie e di oggetti interessanti, oltre che di un piccolo negozio fotografico in cui si possono fare delle foto e stamparle mediante l'utilizzo dell'apposita periferica. Nulla invece è cambiato per quanto riguarda la trama, che vede Link sbalzato dopo una tempesta nella misteriosa isola di Koholit, in cui deve riuscire a risolvere tutta una serie di enigmi, visitare labirinti e sconfiggere nemici al fine di riuscire a tornare nella sua terra natia, Hyrule; nessuna novità da segnalare neanche per quanto riguarda il sistema di controllo, sempre comodo e preciso che consente di eseguire una serie veramente notevole di operazioni. Oltre infatti a difendersi con lo scudo e attaccare con la spada Link può raccogliere oggetti che possono essere lanciati contro i nemici, saltare, nuotare e molto altro ancora; non tutte queste mosse possono però essere utilizzate sin dall'inizio del gioco visto che, per eseguire determinate operazioni bisogna avere a propria disposizione alcuni oggetti. E' quindi importante sin dai primi istanti di gioco leggere con attenzione tutti i dialoghi dato che, tra frasi poco utili e noiose, spesso si nascondono interessanti suggerimenti che indicano con precisione la posizione di labirinti e case al cui interno si possono trovare nuovi oggetti.



Come accade poi in molti altri titoli della serie di **Zelda** (anche nella recente versione-kolossal per Nintendo 64) un ruolo fondamentale nel corso del gioco viene ricoperto dalla musica; oltre infatti all'ocarina, che si rivelerà uno degli oggetti più utili nel corso dell'avventura, Link dovrà recuperare anche otto strumenti musicali, nascosti all'interno degli otto labirinti presenti e che sono difesi da giganteschi e potentissimi mostri. **Legend of Zelda DX** è, come la versione originale, un titolo veramente eccezionale; ogni aspetto, dalla realizzazione tecnica alla struttura di gioco è stato studiato con attenzione e, grazie anche a un sistema di controllo sempre preciso e a una trama coinvolgente che non ha mai cadute di tono, l'interesse è garantito per tutta la durata dell'avventura. L'unico appunto che quindi può essere mosso a questa nuova versione è la mancanza di innovazioni; se escludiamo infatti l'aggiunta di un dungeon e la possibilità di stampare alcune immagini (oltre ovviamente alla presenza del colore...) non c'è nessun altro aspetto che potrebbe consentire di distinguere i due titoli. Proprio per questo motivo chi ha già la versione in bianco e nero può benissimo evitare l'acquisto di questa edizione Deluxe mentre chi non ha mai avuto modo di provare le avventure del piccolo Link non dovrebbe proprio lasciarsi scappare questa opportunità.







SI RINGRAZIA HALLOWEEN GAMES PER LA CARTUCCIA

SCHEDA

GLOBALE 92

CASA PRODUTTRICE	NINTENDO
GENERE	AVVENTURA
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1

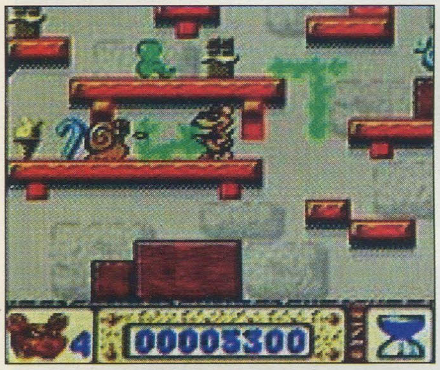
La valutazione globale che vedete riportata deve essere considerata valida solamente per chi non possiede già la precedente versione per Gameboy; se infatti avete già acquistato *The Legend of Zelda - Link's Awakening* al tempo della sua uscita originale potete benissimo evitare questa edizione deluxe visto che le novità presenti sono veramente poche, ma se invece non avete mai giocato a questa avventura di Link ambientata nell'isola di Koholint direi che l'acquisto è quasi obbligatorio visto che tutto, dalla struttura di gioco alla realizzazione tecnica, è stata curata con estrema attenzione da parte dei programmatori.

Rats!

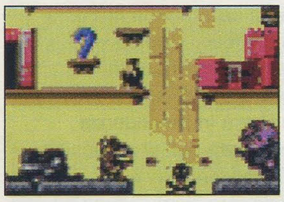
Ammettiamolo, anche tra gli animali c'è del razzismo; basta infatti, leggere dei libri, guardare dei film e perché no, anche dei videogiochi, per rendersi conto che non tutti gli animali sono trattati alla stessa maniera. Se infatti sono numerose le produzioni che hanno come protagonisti cani, gatti, topi, elefanti, leoni e decine di altri animali, alcune razze sono state completamente dimenticate. Le povere zanzare, le iene, gli ornitorinchi e i formichieri, giusto per citare alcune specie, sono sempre state trattate in maniera decisamente ingiusta e sarebbe proprio il caso di cominciare a dedicare anche a loro qualche importante produzione; questa grande opportunità non è stata sfruttata dai programmatori di Take 2 che hanno deciso di rimanere fedeli ai classici e di utilizzare come protagonisti della loro ultima produzione per Gameboy Color dei comunissimi ratti. Fortunatamente non si tratta però dei simpatici topolini resi famosi da Walt Disney ma di veri e propri ratti che sono pronti a tutto pur di riuscire a conquistare il predominio della criminalità organizzata; dietro una trama alquanto demenziale, ma comunque abbastanza originale, si nasconde però un titolo che strutturalmente non può che essere definito classico. In **Rats!** infatti sono presenti tutti gli elementi tipici dei platform game, genere che tra l'altro su Gameboy può contare su produzioni di primissimo livello (**Mario** e **Donkey**, giusto per citare gli esempi più esaltanti), senza l'aggiunta della benché minima innovazione o trovata originale; nei panni quindi di un ratto il giocatore deve muoversi lungo i vari livelli che compongono il gioco, evitando di essere colpiti dai nemici presenti e saltando da una piattaforma all'altra per raccogliere tutta una serie di oggetti più o meno utili. Non c'è niente altro da aggiungere per quanto riguarda la struttura di gioco che comunque, malgrado la sua semplicità e la totale assenza di originalità riesce comunque a divertire; intendiamoci, non si tratta certo di un capolavoro e i titoli citati in precedenza sono certamente superiori, ma tutto sommato giocare a **Rats!** può essere anche abbastanza gradevole (anche se, dopo numerose partite la monotonia potrebbe prendere il sopravvento). Questo fatto è dovuto anche a una realizzazione tecnica che, carente per quanto riguarda le musiche e gli effetti, può contare su una realizzazione grafica di buona fattura grazie soprattutto a un buon utilizzo dei colori e a uno scrolling che, sempre abbastanza fluido, consente di avere ben chiaro cosa sta accadendo sullo schermo. I programmatori di Take 2 quindi, pur non lasciando molto spazio alla fantasia, hanno svolto un lavoro perlomeno discreto, che però non riesce ad emergere dalla massa di produzioni del genere disponibili per Gameboy; l'attrattiva di giocare con un titolo a colori infatti non è sufficiente a far preferire **Rats!** ai grandi classici del genere che, malgrado la monocromia, risultano superiori, oltre che per la giocabilità, anche nell'impostazione grafica.















Onestamente pensavo, dopo aver preso in mano la cartuccia di *Rats!*, che mi sarei trovato di fronte a un platform game squallido e poco divertente; fortunatamente sono stato parzialmente smentito dato che, pur basandosi su una struttura di gioco decisamente classica e priva di ogni benché minimo aspetto originale, il nuovo titolo di Take 2 è comunque in grado di offrire una discreta quantità di divertimento. Bisogna però ammettere che per Gameboy sono già disponibili numerose produzioni decisamente superiori (e penso che presto lo saranno anche per la versione "colorata" del portatile della Nintendo) rispetto a *Rats!*; anche per questo motivo, l'acquisto di questo titolo può essere consigliato solamente ai veri fanatici del genere che non vogliono perdersi nessuna produzione.

SI RINGRAZIA BG GAMES PER LA CARTUCCIA

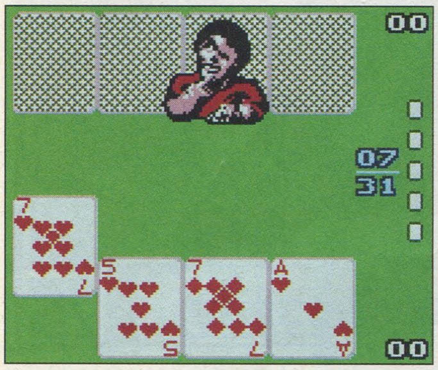
SCHEDA GLOBALE

70

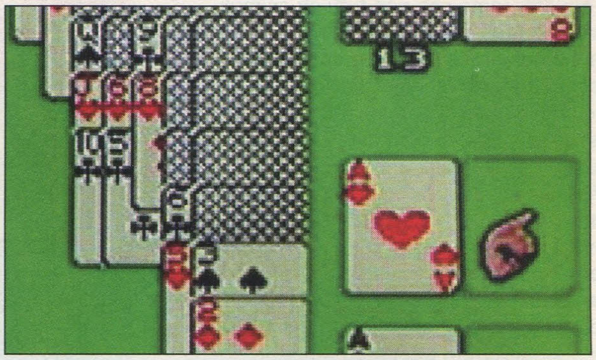
CASA PRODUTTRICE	TAKE 2
GENERE	PLATFORM
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1

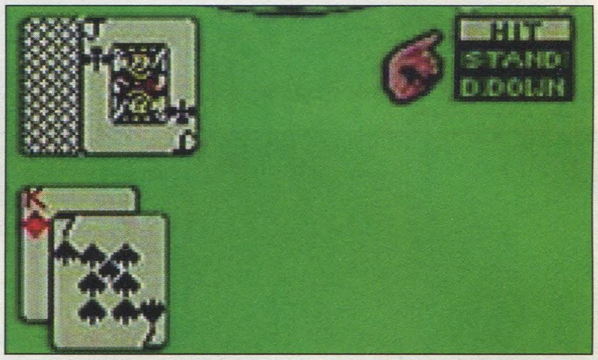
Las Vegas Cool Hand

Come accade nella maggior parte dei titoli d'azzardo, anche in **Las Begas Cool Hands** i programmatori non hanno inserito un solo gioco, bensì tre (Blackjack, Solitario e Cribbage) a cui vanno poi aggiunte tutta una serie di varianti più o meno note. Nel Blackjack, ad esempio, è possibile giocare utilizzando le regole di diverse località; si può infatti scegliere di giocare in un casinò di Londra, di Atlantic City, oppure in due differenti locali di Las Vegas in cui, appunto, sono presenti piccole varianti a livello regolamentare. Discorso analogo può essere fatto anche per il Cribbage, antico gioco di carte in cui il giocatore deve riuscire a raggiungere un punteggio, solitamente 121, mediante una serie di combinazioni, in cui sono presenti ben quattro varianti.
Infine, abbiamo quattro diversi tipi di solitari (Monte Carlo, Klondike, Calculation e Eleven) che non sono semplici varianti dello stesso gioco ma che sono completamente diversi l'uno dall'altro. Tutto sommato i programmatori hanno svolto un lavoro discreto, anche se sinceramente ho sempre trovato difficile giustificare l'uscita di titoli del genere; il divertimento di questi giochi (escluso il solitario, ovviamente) è dovuto anche alla scommessa, che ovviamente nei videogiochi è solo a livello "virtuale". Probabilmente avrebbero giovato sia alla longevità che alla giocabilità l'inserimento di altri giochi (il poker su tutti) e di una modalità che consentisse di partecipare a una sorta di "torneo" con altri concorrenti; così **Las Vegas Cool Hand** rimane un titolo simpatico ma che, tutto sommato, non convince pienamente.

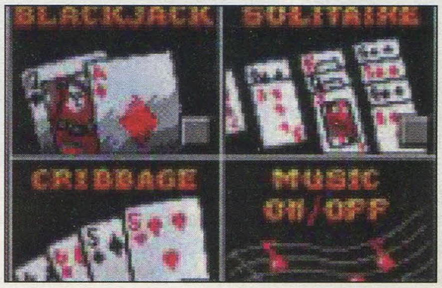


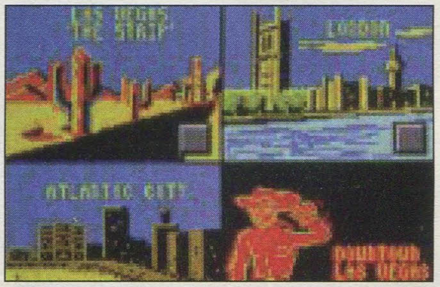
SI RINGRAZIA
BG GAMES
PER LA CARTUCCIA





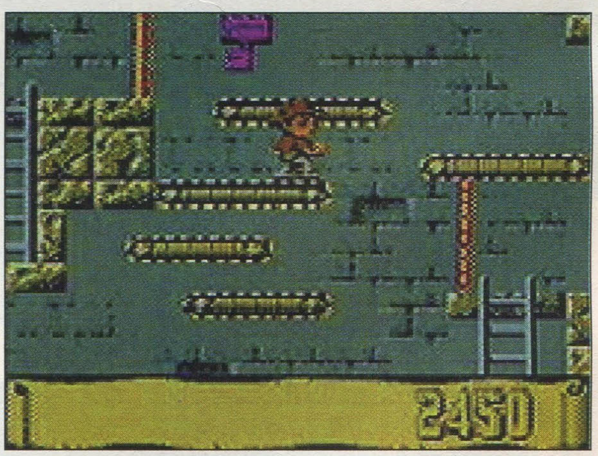
SCHEDA	
CASA PRODUTTRICE	TAKE 2
GENERE	ROMPICAPO
GLOBALE	61

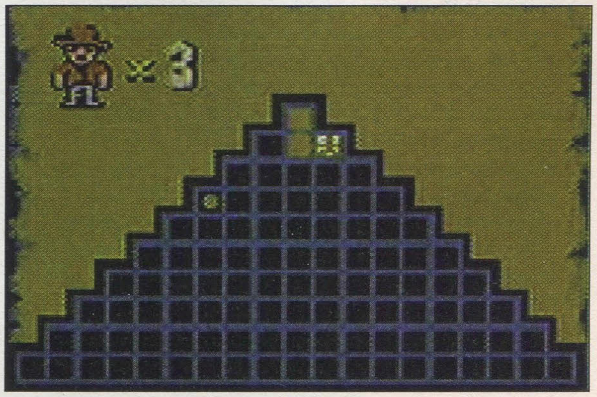




Montezuma's Return

Take 2 ha fatto una evidente operazione di restyling grafico a questo classico degli anni '80; il compito del giocatore invece è rimasto pressoché immutato visto che, nei panni di un giovane archeologo (figlio del protagonista del primo episodio) dovrete muovervi attraverso mille insidie, evitando nemici di vario genere, cercando di arrivare su piattaforme a prima vista irraggiungibili e raccogliendo chiavi che sono indispensabili per poter giungere alle fasi più avanzate; la struttura di gioco non può quindi che essere definita classica ma, tutto sommato, questo non può essere considerata una gravissima pecca o un fatto particolarmente negativo. Giocare a **Montezuma's Return** infatti è sempre piacevole e questo fatto è dovuto anche a un sistema di controllo molto semplice (come d'altro canto per la maggior parte di titoli per Gameboy) e preciso oltre a una realizzazione tecnica che, pur non raggiungendo vette qualitative eccelse, si mantiene sempre su buoni livelli; la grafica è sempre nitida e precisa, i nemici sono sempre chiaramente visibili (evitando quindi la possibilità di essere colpiti da avversari che non si erano visti) e le ambientazioni, pur non brillando per varietà o fantasia, si adattano in maniera perfetta allo stile di gioco. L'unico vero difetto che possiamo riscontrare in **Montezuma's Return** è che, anche a causa di una struttura che già in precedenza abbiamo definito classica, l'interesse tende a scemare dopo alcune partite causando un'evidente diminuzione della longevità.





SCHEDA	
CASA PRODUTTRICE	TAKE 2
GENERE	AZIONE
GLOBALE	74

SI RINGRAZIA
BG GAMES
PER LA CARTUCCIA


Tv-Foto-Home Cinema-PC-Internet-DVD-Motori-Telefonia-Giochi-Gadget
next
OGGETTI DEL DESIDERIO
Tra fantascienza e realtà
L'inquietante mondo delle armi spaziali
Alta fedeltà con stile
Hi-fi e design: sono belli, ma sono anche buoni?
La musica addosso
Tutte le novità sugli apparecchi portatili
Comunicare con il mondo
I nuovi telefonini "via satellite"
Navighiamo sicuri
Come trovare su Internet tutto quello che ci serve
Giocare con i byte
Il gioco elettronico, una nuova forma di relax
Zapping sul futuro
Next risponde a tutte le domande sulla TV digitale
ISSN 1128-0093
L. 7.000 Euro 3,62

MEGA SCONTO PER UN
CON DEI SUPER VANTAGGI !

MEGA CONSOLE IL MENSILE CHE TI GUIDA ALLA SCOPERTA DI TUTTI GIOCHI E LE NEWS DEL MONDO NINTENDO E SEGA TI DA LA POSSIBILITÀ DI ABBONARTI ALLA RIVISTA CON DEI VANTAGGI DAVVERO ECCEZIONALI. VUOI SAPERE QUALI ? ECCOLI:

SPECIALE SCONTO del 25% se sottoscrivi subito l'abbonamento. Pagherai 53.000 lire anziché 71.500 lire.

PREZZO BLOCCATO. Sottoscrivendo ora l'abbonamento a Mega Console usufruirai del prezzo bloccato che ti permetterà di ricevere gli undici numeri della rivista senza maggiorazioni, anche se dovesse aumentare il prezzo della pubblicazione.

CONSEGNA GRATUITA. Ogni mese, Mega Console, entrerà a casa tua in modo gratuito, infatti sottoscrivendo adesso l'abbonamento non pagherai nessun supplemento per spese di spedizione.

SICUREZZA DI RICEVERE TUTTI I NUMERI.

Se per cause dipendenti e non dipendenti da Gruppo Editoriale Futura non riceverai uno o più numeri di Mega Console, niente paura: basta chiamare il nostro Servizio Clienti tel.02/66526213 dalle 9.00 alle 12.30 dal lunedì al venerdì, e ti verrà rispedito gratuitamente.

ATTIVAZIONE IMMEDIATA. Inviando via fax al numero 02/66526300 copia del coupon e del versamento in c/c postale o del pagamento con carta di credito, il tuo abbonamento sarà attivato immediatamente. Grazie a questo canale preferenziale, riceverai in modo tempestivo la tua copia di Mega Console

Allora scegli di abbonarti a Mega

MEGA ABBONAMENTO



Nome ______________________ Cognome ______________________

Via e numero ______________________ Cap __________

Città ______________________ Prov. __________ Tel. ______________________

Sì DESIDERO ABBONARMI PER UN ANNO (UNDICI NUMERI) A *MEGA CONSOLE* ALLO SPECIALE PREZZO DI LIRE 53.000 CHE PAGHERO':

☐ CON BOLLETTINO POSTALE INTESTATO A GRUPPO EDITORIALE FUTURA S.p.A. NUMERO DI C/C 38805206 CAUSALE DEL VERSAMENTO ABBONAMENTO A MEGA CONSOLE PER 11 NUMERI

☐ CON ASSEGNO INTESTATO A GRUPPO EDITORIALE FUTURA S.p.A. CHE ALLEGO

☐ CARTA DI CREDITO: ☐ American Express ☐ Visa ☐ Carta Sì

numero completo di carta di credito ________________ data di scadenza __/__

nome e cognome del titolare della carta ______________________

firma del titolare della carta di credito ______________________

L'Editore garantisce la massima riservatezza dei dati da lei forniti e la possibilità di richiederne gratuitamente la rettifica o la cancellazione scrivendo a: Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile, 39 20091 Bresso (MI). I suoi dati verranno utilizzati al solo scopo di inviaLe proposte commerciali (in conformità alla legge 675/96 sulla tutela dei dati personali)



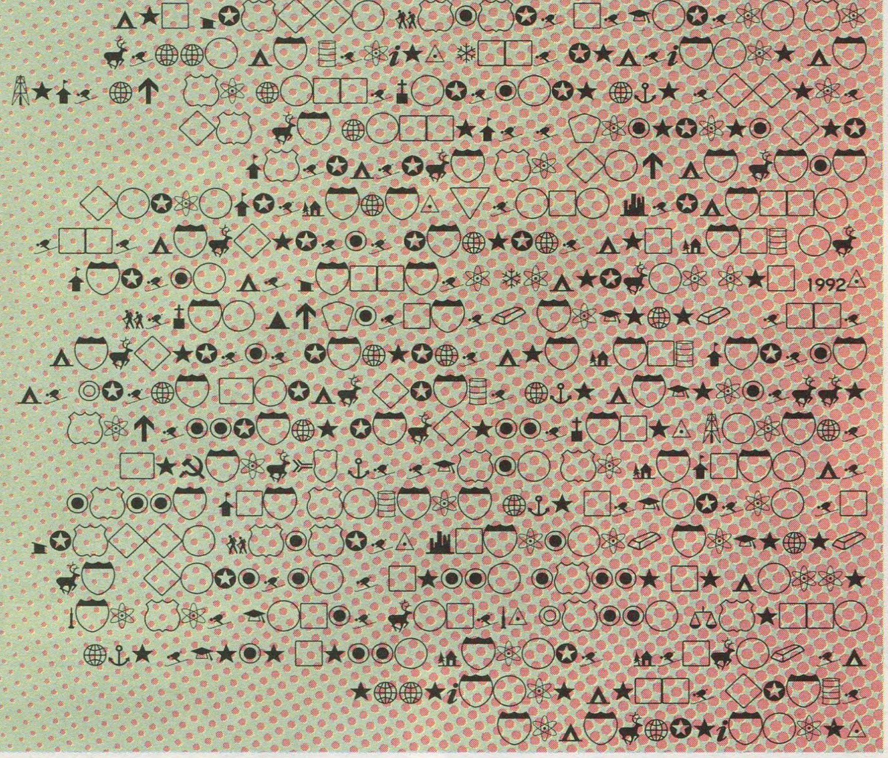
Autorizza l'invio al suo recapito, in futuro, di ulteriori informazioni sui prodotti, sulle offerte o su altre iniziative del Gruppo Editoriale Futura ?

☐ SI ☐ NO Firma ______________________

Console, scegli di essere "MEGA"

MEGA trix

Volete una presentazione, vero? Beh, eccovene una davvero speciale, oltre che perfettamente conforme ai contenuti di questa rubrica (si tratta sempre di roba occultata). Se disponete di un computer e del carattere Carta, copiatevi le righe che seguono e provate a riconventirle in un qualsiasi carattere leggibile. Buona lettura!



MISSION: IMPOSSIBLE

NINTENDO 64

Altri Trucchi da Sballo per la Versione Europea

Questi trucchi sono diversi da quelli destinati alla versione americana del gioco. E infatti funzionano! Inserite i codici sottoindicati presso la schermata per la selezione del livello.

Invincibilità

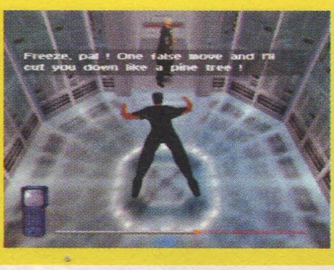
Alla schermata per la selezione del livello premete in sequenza R , Z, C BASSO, R , R dorsale. Nessuno potrà più farvi male!

Munizioni Infinite

Alla schermata per la selezione del livello premete in sequenza C ALTO, Z, C SINISTRO, Z, C SINISTRO. E adesso fuoco a volontà!

Lanciarazzi

Alla schermata per la selezione del livello premete in sequenza C ALTO, L , C SINISTRO, C DESTRO, C BASSO. A questo punto Ethan esclamerà «There, that's better!»: parole molto confortanti…





IGGY'S RECKIN' BALLS

NINTENDO 64

Accesso a Tutti i Personaggi Segreti

Con i personaggi segreti che potrete scovare grazie al trucco qui proposto, questo gioco vi divertirà ancora di più!
Nello schermo dei titoli premete simultaneamente R e Z per richiamare il menù con le opzioni segrete, quindi scrivete la parola HAPPYHEADS per accedere ai personaggi segreti, e THEUNIVERSE per avere la possibilità di scegliere il livello che più vi piace. Forte, vero?



OFF ROAD CHALLENGE

NINTENDO 64

Tracciati Nascosti

Non è certo il miglior gioco di guida mai realizzato, ma è ugualmente appassionante. E in ogni caso un gioco di guida per Nintendo 64 è roba da trattare amorevolmente, vista la scarsità di giochi simili per questa console. Nel gioco ci sono almeno tre tracciati nascosti che non sono molto diversi da quelli già disponibili, ma eccovi comunque le procedure da seguire per raggiungerli…



Tracciato di El Cahon

Alla schermata per la selezione del tracciato tenete premuto SU col dischetto direzionale e nel frattempo premete L e R insieme. Dovreste udire un suono. A questo punto selezionate El Paso, tenete premuto il tasto Z e intanto premete il tasto A.

Tracciato di Flagstaff

Alla schermata per la selezione del tracciato tenete premuto SINISTRA col dischetto direzionale e nel frattempo premete L. Dovreste udire un suono. A questo punto selezionate Mojave, tenete premuto il tasto Z e intanto premete il tasto A.



BANJO-KAZOOIE
NINTENDO 64

Banjo Super Deformed
Bottles insegna a Banjo tutte le nuove mosse che gli occorrono per uscire vivo dall'impiccio in cui la perfida strega Gruntilda lo ha ficcato. Ma applicare alla lettera gli insegnamenti di Bottles non è tutto ciò che il nostro amico può fare. Nossignori! Banjo può anche gonfiarsi la testa e i piedi! Continuate a leggere e saprete come farglielo fare...

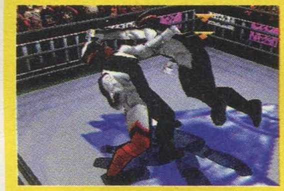


[1] Andate a Treasure Trove Cove. Usando il posteriore, sparate due uova nel secchio forato situato sopra il castello di sabbia. Entrateci dentro per acquisire il pezzo del puzzle.
A questo punto tornate covo di Gruntilda e da qui alla casa di Banjo.

[2] Mettetevi sopra lo zerbino verde e osservate il ritratto di Bottles col tasto C ALTO.
Finite i suoi rompicapo e vedrete ingigantiti la testa, i piedi e persino il socio pennuto di Banjo. Non solo! Potrete anche trasformare Banjo in una lavatrice!

WCW/NWO REVENGE
NINTENDO 64

Lottatori Segreti
WCW Vs NWO World Tour vi ha afferrato per il naso e vi ha messo in ginocchio. E proprio mentre stavate per togliervi bende e cerotti, ecco sopraggiungere il sequel. Mamma mia, questo è ancora più spietato! Non che la cosa ci dispiaccia, sia ben inteso...
I trucchi che avete di fronte rappresentano solo il primo di numerosi appuntamenti con la faccia nascosta di questo gioco. Già nel prossimo numero ve ne proporremo degli altri.



Curt Henning
Vincete tutti i nove round della competizione per pesi massimi (Heavyweight) che si svolge negli Stati Uniti.

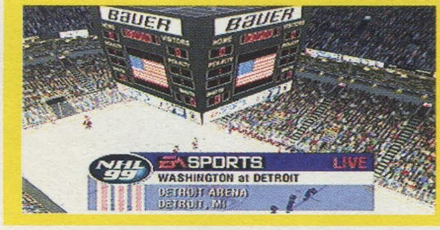
Meng e Barbarian
Per avere la possibilità di giocare con questi due nerboruti lottatori dovete semplicemente ottenere le cinture del team Tag.

Kidman
Kidman è un tipo tosto. Per lottare con questo armadio ottenete la cintura di Cruiserweight.

L'uomo THQ
Evidenziate l'uomo della AKI e premete C BASSO. Fatto ciò, potrete divertirvi con questo nuovo punching ball.

NHL 99
NINTENDO 64

Giocatori e Teste Giganti
Alla schermata per l'inserimento delle password, situata presso il menù delle opzioni, scrivete BIGBIG per ingigantire i giocatori. Per fare altrettanto solo con le loro teste, invece, scrivete BRAINY.



Gioco Più Veloce
Alla schermata per l'inserimento delle password, situata presso il menù delle opzioni, scrivete FAST per sveltire i tempi di gioco. I vostri ragazzi andranno subito più veloci.

FORSAKEN
NINTENDO 64

Tre codici nuovi di zecca
Non vi prudono le mani al pensiero di poter usare trucchi come quelli che vedete riportati qui sotto?

Per Paralizzare i Nemici
R , Z, DESTRA col dischetto direzionale, DESTRA col dischetto direzionale, C ALTO, C SINISTRO, C DESTRO, C BASSO.

Per Fare Centro a Ogni Colpo
B, B, B, L, R, SINISTRA col dischetto direzionale, GIU' col dischetto direzionale, GIU' col dischetto direzionale.

Per Dare Potenza Infinita alle Armi
L, Z, SINISTRA col dischetto direzionale, DESTRA col dischetto direzionale, GIU' col dischetto direzionale, GIU' col dischetto direzionale, C BASSO, C BASSO.



XG 2
NINTENDO 64

Nuova Visuale e Nuova Moto
Beh, non sarà come WipEout ma in un modo o nell'altro si difende: in fondo giochi di moto futuristici non si vedono tutti i giorni; certo, i difettucci dell'orizzonte limitato non sono roba da poco... insomma se l'avete comprato vorrete sapere i codici che abbiamo scritto qui sotto, no?

Nuova Visuale
Nella schermata per l'inserimento del nome (NON la schermata per l'inserimento delle password) scrivete SPYEYE al posto del nome che usate normalmente e potrete giocare a una via di mezzo fra XG2 e Micro Machines!

La Moto Venom
Per acquisire questo mezzo esistono due modi, quello difficile e quello facile. Quello difficile consiste nell'arrivare primi nella corsa Atomic Contest. Quello facile consiste nell'inserire questa password: 868QCMH3H9HT.



F-ZERO X
NINTENDO 64

Tutti i Tracciati e le Vetture (Fra le Altre Cose)
Quanto eravamo preoccupati per la mancanza del paesaggio in F-Zero! Poi abbiamo inserito la cartuccia, collegato i joypad, e oltre al paesaggio sono spariti tutti i nostri pregiudizi. F-Zero X è grande, speriamo però che in F-Zero Y ci sia qualche particolare poligonale sullo sfondo, per non parlare di F-Zero Z, con la rappresentazione del cyberspace con i dardeggianti siti tridimensionali delle corporazioni giapponesi e i virus intagliati come diamanti che cercano di scalfirli, e gli antivirus che li smontano come giocattoli fino al giorno in cui la Rete esploderà! Qualcuno mi tira un pizzicotto per piacere?





Tutto Quanto!
Alla schermata per la selezione della modalità di gioco premete in sequenza L , Z, R, C ALTO, C BASSO, C SINISTRO, C DESTRO, START. Se l'operazione ha avuto successo sentirete il suono di una campanella. Ora avrete a disposizione tutti i veicoli e tutti i tracciati!

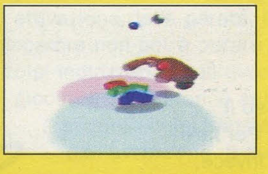
Cambiare Colore
Alla schermata per la personalizzazione della vettura, premete R per scegliere tra quattro o cinque colori differenti per il vostro supersonico mezzo.

SILICON VALLEY
NINTENDO 64

I Primi Segreti di Questo Eccellente Rompicapo!
Spacestation Silicon Valley è un gioco stravagante di ottima fattura che farebbe impazzire di gioia qualsiasi amante degli animali. I trucchi qui proposti, invece, faranno impazzire gli amanti del gioco sporco...

Nuove Sequenze Introduttive
Tenete premuti A o B quando accendete la console. Quando l'omino della DMA apparirà sullo schermo, vedrete una delle due nuove sequenze introduttive. Il tipo di presentazione mostrato dipenderà dal tasto premuto.

Souvenir
Una partenza a razzo, ahahah... Fate stare Flossy dietro al razzo. Indossati i panni del cane, correte alla finestra e abbaiate finché Dan non si mette a sparare dei razzi. Flossy si trasformerà così in Souvenir.





NFL BLITZ
NINTENDO 64

I Blitz dei Codici!
Di codici segreti ce ne sono parecchi e sono tutti formidabili. Per attivarli occorre fare esattamente come in Mortal Kombat 4.

Andate alla schermata che precede la fase attiva del gioco. Il primo riquadro è collegato al tasto Z, il secondo al tasto C BASSO e il terzo al tasto C DESTRO. Premete questi tasti per il numero di volte indicato. Per eseguire queste operazione avrete più tempo di quanto ve ne concedeva Mortal Kombat 4 per fare la stessa cosa.





Partita sulla Neve
5-2-5 GIU'. Alla schermata che precede il gioco, premete il tasto Z cinque volte, C BASSO due volte, C DESTRO cinque volte e infine GIU' col dischetto direzionale. Quando darete inizio alla partita, sarà come se giocaste il giorno di Natale.

Teste Giganti
0-4-0 SU. Alla schermata che precede il gioco, premete C BASSO quattro volte e SU col dischetto direzionale.
Tutti i vostri giocatori correranno lungo il rettangolo sfoderando capoccioni grandi come angurie. Beh, dopo tutto sono americani...

Giocatori Miniaturizzati
Volete essere al comando di una squadra composta da giocatori così piccoli che potrebbero passare fra le gambe dei loro avversari? 3-1-0 DESTRA. Premete il tasto Z tre volte, C BASSO una volta e infine DESTRA col dischetto direzionale.

Niente Punt
1-5-1 SU. Con questo codice non potrete effettuare il punt nell'ultimo down. Premete il tasto Z una volta, C BASSO cinque volte, C DESTRO una volta e infine SU col dischetto direzionale. Provate a effettuare il punt: non potrete!

1080° SNOWBOARDING
NINTENDO 64

I Dee Jay delle Nevi
1080° Snowboarding è la simulazione più riuscita di questo emozionante sport. Alzino le mani coloro che ci hanno giocato a più non posso da quando l'hanno acquistato? Coraggio, noi le abbiamo già alzate... Iniziate a correre nel tracciato Half Pipe in modalità di gioco Trick Attack, quindi osservate un replay. A questo punto mettetevi a giocherellare col joystick analogico: sarete così in grado di mixare personalmente il commento musicale!




KNOCKOUT KINGS ROLLCAGE RIDGE RACER TYPE 4 TR III TOCA 2
APOCALYPSE DARKSTALKERS 3 DEVIL DICE R-TYPE DELTA NBA '99
Numero 2 Gennaio 1999
PLAY
PLAYSTATION
I migliori giochi per la tua
LEGACY OF KAIN 2
SOUL REAVER
I vampiri succhiasangue della Crystal Dynamics sono tornati!
COLONY WARS
VENGEANCE
Entrate in una nuova baraonda spaziale!
CRASH 3
Il nuovo capitolo di Crash!
ESCLUSIVO! GUIDA ALL'ACQUISTO AD OLTRE 300 GIOCHI!
GRUPPO FUTURA
apoca
PlayStation
PAL
COMPACT disc
Gioca con la tua playstation®
RIVISTA + DEMO GIOCABILE A SOLE L. 12.000
SOLO RIVISTA SENZA CD-ROM L. 5.000

MEGA trix

Turok 2

La Guida - Parte prima

I dinosauri vi pestano i piedi un po' troppo spesso? Beh, mettendo in pratica i consigli qui proposti saranno loro a fare da zerbino!

Sommario

Gli obiettivi da raggiungere nel Livello 1 - Port Of Adia

- Mettere in funzione i segnali di soccorso
- Salvare i quattro bambini
- Mettere in funzione i due Warp Portals
- Difendere l'Energy Totem

Gli obiettivi del Livello 2 - River Of Souls

- Distruggere i due Soul Gates
- Sconfiggere le tre Sisters Of Despair
- Difendere l'Energy Totem

LIVELLO 1

PORT OF ADIA

Tenetevi pronti, la vostra avventura ha inizio qui!

Seeds of Evil inizia a Port of Adia, una località dal glorioso passato. Ma quando Turok la raggiunge, non trova altro che la desolazione più triste.

Ma è arrivato davvero troppo tardi? Sì, perché le strade sono disseminate di cadaveri ancora freschi e nel porto che dà il nome al livello rimbombano delle esplosioni.

Quando il gioco ha inizio...



Immergetevi in acqua presso il punto di partenza per cercare delle gemme: ne avrete bisogno più avanti.



Fate saltare in aria la botte, recatevi nella nicchia e salite con la scaletta, quindi seguite il tunnel...



... per cercare una batteria. Quando l'avete trovata, riportatela alla nicchia situata vicino al punto di partenza...



...per accendere il primo segnale. Ecco così espletato il primo compito di Turok. Un gioco da ragazzi!

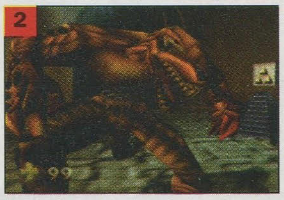
ESPLORATE I DINTORNI

Affrontate i primi nemici e andate a conoscere il porto.

Adia è una grande città, per cui Turok ha di fronte a sé un cammino molto lungo. I livelli sono immensi, quindi dovrete passare un po' di tempo a familiarizzare con la loro struttura. Non dimenticate che potete controllare la mappa premendo L. Uno schema semitrasparente copre lo schermo per farvi vedere dove vi trovate.



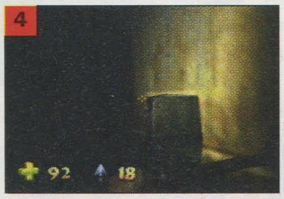
Tornate nei tunnel e salite con la scaletta per cercare il teletrasporto. Gettatevi in acqua, salite con la scaletta e mettete piede nel teletrasporto. Vi trasferirete così in un altro territorio.



Seguite il passaggio, così troverete un piedistallo su cui giace la chiave del Livello 2. Dal momento che le altre strade sono bloccate, andate avanti. I nemici si avventeranno su di voi nei corridoi così raggiunti.



Usate arco e frecce per far saltare in aria la botte situata presso il lato nord di questa stanza. E già che ci siete, salite con la scaletta per raggiungere delle gemme.



Seguite questo angusto passaggio per cercare una pistola. Con questo bel gingillo si possono abbattere molti più dinosauri.



Passate per le porte e immergetevi in acqua per acquisire una riserva di energia e altri proiettili, quindi passate sotto l'arco, saltate fuori dall'acqua e azionate l'interruttore.



Abbattete il dinosauro liberatosi di conseguenza, quindi salite con la scaletta e seguite i condotti. Gettatevi sulla piattaforma. Prendete le gemme, uccidete ogni aggressore e azionate l'interruttore.



Salite con l'altra scaletta e seguite il condotto. Troverete una torcia elettrica e una riserva di energia. Proseguite lungo lo stesso percorso, scendete giù e azionate l'interruttore. Addentratevi nel nuovo passaggio offertovi e abbattete il mostro.

TUROK, SALVACI TU!

Trovate le bambine per avanzare nel gioco

Per fare progressi, Turok dovrà soccorrere quattro ragazzine, e trovarle tutte sarà piuttosto difficile.

Non provate a spararagli, però, perché sarà del tutto inutile. Noi ci abbiamo provato, eppure quelle simpatiche streghette non hanno fatto una piega! Porca paletta!



La bambina che vedete non potete ancora salvarla. Non cadete nella fossa. Attraversate l'altro passaggio situato nella stanza e salite per azionare l'interruttore situato in cima al livello.

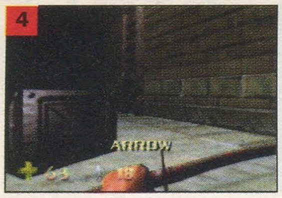


Cercate e soccorrete la bambina. La vedrete fare salti di gioia. Tornate indietro fino a raggiungere la stanza con l'acqua e il ponte, quindi passate per la porta situata a ovest, che ormai dovrebbe essere aperta.

Uccidete tutti i mostri e saltate nel teletrasporto.



Percorrete il corridoio uccidendo i nemici in cui vi imbattete. State attenti ai Compies.



Azionate l'interruttore per aprire il cancello, quindi salite con la scaletta e azionate l'interruttore situato presso il "capolinea" di questo percorso verticale.



Uscite dal cancello. I Raptor piomberanno su di voi a grande velocità. Fatene tante belle borsette.



Quando trovate la barca, sparate alla botte situata lì vicino per scovare una batteria.



Salite sulle casse situate da quelle parti per mettere in funzione il secondo segnale. Bella lì!

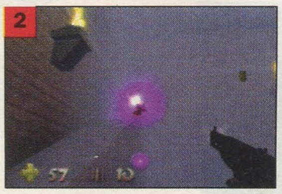
BATTUTA DI CACCIA

Mettete in funzione i quattro segnali di soccorso

In questa sezione sarete assaliti da un numero ancora maggiore di lucertoloni. Riuscirete a farcela? Con l'aiuto di un certo fucile da caccia è assai probabile!



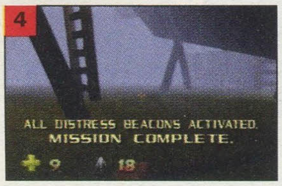
Tornate al punto presso il quale avete trovato la batteria, varcate la porta, mettete piede nel teletrasporto e uccidete le bestiacce così raggiunte.



Uccidete il "tizio col plasma" sul pendio per aprire una porta, quindi varcate detta soglia e azionate l'interruttore.



Gettatevi nello spazio sottostante e raccogliete la batteria.



Andate dietro alle casse situate vicino alla barca per scovare l'ultimo segnale, quindi passate per il cancello e abbattete il Raptor.



Risalite il pendio, uccidete l'omaccione che viene verso di voi, attraversate il ponte, raccogliete il fucile e azionate l'interruttore.



Entrate nel Warp Gate rosa per salvare la partita. Qui potete anche fare il pieno di energia e di munizioni, ma solo una volta per livello...

CACCIA AL TESORO

Cercate la distorsione spaziotemporale per salvare altri marmocchi

Mentre vagate, ricordatevi di raccogliere più gemme che potete.
Raccogliendone un centinaio vi aggiudicherete una vita extra, perciò prendetene più che potete. Ogni gemma rossa vale 10 gemme gialle.



Tornate di sotto e passate per i cancelli apertisi in seguito alla vostra precedente azione, quindi seguite il condotto.



Salite con la scaletta per raggiungere l'interruttore. Saltate il baratro, andate giù e uccidete i nemici per raggiungere l'interruttore.



Azionate l'interruttore e liberate il piccolo, quindi tornate indietro e passate per la nuova distorsione spaziotemporale.



Salite con la scaletta e prendete la seconda chiave, quindi tornate alla stanza col ponte e passate per la porta situata sulla terrazza.



Passate per la distorsione spaziotemporale, quindi andate alla destra della cascata. Uccidete i mostri in cui vi imbattete e seguite il passaggio.

AL DI LA' DEL TEMPO E DELLO SPAZIO

Passate attraverso i portali per raggiungere nuovi territori

A questo punto vi imbatterete nel primo Warp Portal. Questi portali permettono a Turok di saltare da una dimensione all'altra, perciò ricordatevi dove si trovano! Ne farete ampio uso.



Premete l'interruttore dalla forma strana per attivare il Warp Portal, quindi entrateci dentro per scoprire che cosa dovreste fare. A cose fatte, uscite dal macchinario e raggiungete la terrazza.



Premete l'interruttore situato presso la terrazza onde acquisire il Tek Bow, un nuovo tipo di arco. Questo serve a colpire il nemico con assoluta precisione. Bello, vero?



Saltate dalla sporgenza per raggiungere la terrazza su cui giacciono 10 punti di energia supplementare, quindi entrate nella nicchia. Azionate l'interruttore, quindi andate dietro alla cascata per scovare e raccogliere la prima chiave del Livello 3.



Tornate su e percorrete la terrazza per raggiungere il punto di salvataggio, quindi teletrasportatevi. Seguite la strada. Inerpicatevi sulle rocce, saltate sulla scaletta e salite. Azionate l'interruttore, quindi giratevi e gettatevi di sotto.



Si aprirà un nuovo passaggio. Attraversatelo e poi gettatevi di sotto. Azionate gli interruttori e uccidete i mostri finché la stanza sullo sfondo non diventa accessibile. Quando ciò accade, entrateci e cercate l'interruttore.



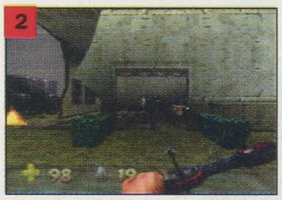
Azionate l'ultimo interruttore situato nella stessa stanza per liberare il terzo elemento del quartetto di bambine. "Thank you, Turok!" Che scena edificante!

LA CITTA' DESERTA

Un'altra parte di Adia. Non è stupenda?
Siamo certi che avete visto i cadaveri che giacciono ovunque.
Ma non per questo bisogna escludere la possibilità che qualcuno sia sopravvissuto a questo massacro. A voi il compito di scoprirlo!



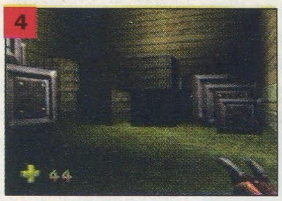
Azionate i due interruttori situati nell'angolo a nord-est per aprire il passaggio situato dietro alla cascata, quindi seguite detto passaggio.



Entrate nell'abitazione e azionate l'interruttore. Seguite il passaggio situato all'esterno. Entrate nell'altra abitazione, situata ad ovest, e azionate l'interruttore.



Risalite il pendio e attraversate il ponte. A questo punto i dinosauri si avventeranno su di voi, quindi non lasciatevi prendere dal panico e menate duro. Sgombrate la strada che conduce al teletrasporto e metteteci piede.



Saltate sulle casse e azionate l'interruttore, quindi tornate giù e mettetevi a seguire l'angusto passaggio situato in mezzo alle casse, infine gettatevi al suolo.

SALVATE LE BAMBINE

Liberate l'ultima piccina in gabbia, così terminerete questa missione
Ehi, ormai ci siamo! Avete già salvato tre delle quattro bambine. Salvatene ancora un'altra e potrete dire addio al vostro lavoretto da babysitter! Quale sollievo!



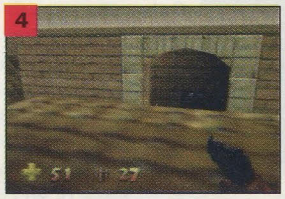
Avanzate lungo i passaggi. Per far calare i ponti mettetevi sopra quelli che li precedono. Quando raggiungete la gabbia, andate avanti per raggiungere il vertice di quest'area.



Azionate l'interruttore situato presso il vertice per aprire la gabbia e liberare la quarta e ultima bambina. Missione compiuta, giusto? Sbagliato! Tornate giù e mettete piede nel teletrasporto.



Tornate allo spazio aperto. Risalite il pendio e saltate sul tetto dell'abitazione. Forse vi occorreranno un paio di tentativi, quindi siate pazienti.



Saltate nella nicchia per azionare l'interruttore, quindi gettatevi di sotto per varcare il cancello apertosi di conseguenza.



Uccidete i Raptor e azionate i due interruttori. Tornate fuori e varcate l'altro grande cancello. Fate fuori l'opposizione, quindi azionate l'interruttore per aprire un altro cancello.



Salite lungo la rampa, uccidete il mostro e azionate l'interruttore. Gettatevi di sotto, varcate la nuova porta e mettete piede nel teletrasporto. C'è ancora molta strada da fare, cacciatore di dinosauri!

GLI STRATI SUPERIORI

Si va su, su, sempre più su. Non soffrite mica di vertigini, vero?
Eccovi salire verso i cieli che dominano queste città. Non guardate giù, è meglio.
State attenti a non cadere dalla terrazza quando la raggiungete.



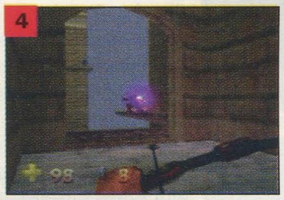
Azionate la leva situata presso la parete nord e salite con la scaletta per acquisire delle munizioni. Azionate l'altro interruttore per aprire il cancello. Recatevi nel punto più remoto dell'abitazione e azionate la leva.



Varcate l'altra porta, quella situata dietro le librerie. Azionate la leva. Salite la scaletta situata all'esterno per acquisire la chiave. Recatevi al piano più alto della casa e azionate la leva, quindi varcate il cancello apertosi di conseguenza.



Salite sulle casse e azionate l'interruttore. Varcate il cancello apertosi di conseguenza e seguite il percorso così raggiunto finché non raggiungete il punto di salvataggio, quindi salvate la partita. In questo territorio non ci sono molti punti di salvataggio, quindi usateli sempre.



Percorrete la terrazza sulla destra e gettatevi di sotto. State attenti a non cadere nel vuoto: in questo punto del livello è piuttosto facile.



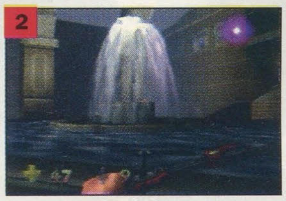
Usate il mirino di precisione del Tek Bow per eliminare i nemici uno alla volta. (Premete DESTRA con la croce direzionale per attivare la funzione, R insieme al tasto C ALTO o al tasto C BASSO per zoomare in avanti o indietro.) Oppure passate loro accanto di corsa. Senza farvi colpire, sia ben inteso...

VICINI ALLA FINE?

Un paio di altre cose da fare nel porto.
Questo livello è davvero vasto, vero? A noi sono occorsi secoli per finirlo.
Il percorso, comunque, è privo di gravi pericoli.
Se vi perdete, date un'occhiata alla mappa.



Salite con la scaletta sulla sinistra e azionate l'interruttore. Salite con le due scalette situate nelle vicinanze e seguite il passaggio. Gettatevi di sotto e salite con la scaletta sulla sinistra.



Azionate l'interruttore. Salite con la scaletta situata di fronte e passate per il cancello. Azionate i due interruttori situati di sotto, quindi andate di sopra con la scaletta e prendete la chiave.



Passate per la porta situata al pianterreno sulla DESTRA e uccidete il mostro che si cela dietro di essa, quindi azionate l'interruttore. Fate il bis con l'altra porta. Attraversate il ponte, quindi passate per il cancello ormai aperto.

4



Gettatevi dalla piattaforma e premete l'interruttore per mettere in funzione il Warp Portal. Tornate su e mettete piede nel macchinario in questione. Assicuratevi di avere un sacco di munizioni e una notevole quantità di energia.

LOTTA CAMPALE

Eccoci alla parte più difficile del livello

Prima di saltare dentro il Warp Portal, assicuratevi di avere un sacco di munizioni e una notevole quantità di energia. Ora, infatti, avrete da sudare parecchio...

1



Venite qui dentro e vedrete un bel filmato, dopodiché verrete attaccati. Per sistemare gli schermidori, colpiteli alla testa. I tipi col plasma, invece, colpiteli con l'arco da cecchino.

2



Colpendoli col Talon i vostri avversari entreranno in stato confusionale e si dimenticheranno di sparare. Salendo con le scalette situate lungo i bordi della stanza troverete munizioni e riserve di energia.

3



Mettendo in ginocchio questi antagonisti otterrete un pezzo di Nuke. Tornate indietro per mezzo del Warp Portal, quindi tornate di sotto e cercate un'apertura vicino a una delle scalette con cui siete saliti.

UN ULTIMO RIPULISTI

Fate fuori i nemici rimasti in vita e proteggete il Totem

Adia è stata completamente liberata dall'oppressione dinosoide. Ora tutto ciò che dovete fare è togliere di mezzo qualche altro esponente di questa razza ostile e proteggere il Totem.

1



Salite con la scaletta situata in questa nuova buca, quindi raccogliete la chiave del Livello 3. Tornate di sotto e seguite il passaggio costellato di gemme rosse.

2



Tornate all'area dominata dalla grande fontana. Scendete nell'area inferiore e raggiungetene il capolinea. Entrate nella nicchia, raccogliete la roba e azionate l'interruttore.

3



Azionate gli altri interruttori via via che appaiono. Addentratevi nell'ultimo passaggio e saltate nel Warp Portal per difendere l'Energy Totem. Siete pronti a farlo?

4



Questa fase è abbastanza facile. Occhio alle barre situate presso l'estremità superiore dello schermo. La barra verde misura l'energia del Totem, mentre quella rossa indica la potenza complessiva di cui dispone il nemico.

5



Uccidete i nemici per far scendere fino in fondo la barra rossa prima che quella verde si svuoti. Bella lì! Da queste parti ci sono molte riserve di munizioni, ma se tutto il resto non funziona potete usare il Talon. In ogni caso, risolvete la questione alla svelta. Fatto? Okay, allora recatevi all'Hub, presso il quale potrete salvare la partita e raggiungere i livelli 2 o 3.

Avevate visto Jurassic Park e Lost World ma non pensavate che fosse così dura, eh? Tranquilli, anche nel prossimo numero ci pensiamo noi a tenervi la manina e condurvi attraverso gli spaventosi scenari di T2. Hasta la vista, baby!



MEGA trix

The Legend of Zelda Ocarina of time

La Guida - parte prima

I CINQUE COMANDAMENTI DI ZELDA

Questo non è un gioco che si possa finire in una giornata. Anzi, è così ricco che chi tenterà di divorarlo perderà molto probabilmente tantissimi dettagli. Dunque, non fatevi tentare dalle partite frettolose.

1 Esplorate dappertutto e parlate con chiunque sia disponibile a rispondere. Ricordate le posizioni dei vostri interlocutori e che cosa vi hanno detto.

2 Zelda non è basato sul combattimento a oltranza e sulla risoluzione di profezie. Mettetevi comodi, rilassatevi e godetevi lo scenario.

3 Il mondo di Zelda può sembrare enorme, tanto vasto da sopraffarvi. Non preoccupatevi e affrontate una cosa per volta.

4 A volte, un problema che sembra impossibile a tarda sera diventa ovvio la mattina dopo. Dunque, ogni tanto concedetevi una pausa.

5 Non esistono percorsi prefabbricati. Vagabondate, andate dove più vi pare, esplorate!

ADDESTRAMENTO

Il gioco inizia nella cittadina natale di Link, che pensa di essere un Kokiri ma a differenza degli altri è un ragazzo solitario, senza alcuna fata al suo fianco.

O meglio, lo resterà fino a quando il Great Deku Tree gli assegnerà Navi, una servizievole fata dell'Ordine più elevato. Però, anche se Link è stato chiamato, è molto meglio che prima esplori Kokiri.

Parlate con tutti

In qualunque angolo di Hyrule si può trovare gente, e ognuno ha qualcosa da dire. Dunque, raggiungete tutti, parlate e imparate da ciò che leggete. Quello che hanno da dire potrebbe sembrare privo di senso, ma vedrete che più avanti le cose andranno al loro posto.



Ricordate tutto

Potrebbe capitarvi di incontrare nuovamente persone già incontrate: se gli parlerete ancora, potrebbero avere qualche nuova importante informazione per voi. Dovete ricordare tutto ciò che vi è stato detto, chi l'ha detto e dove si trovava. Infatti è possibile





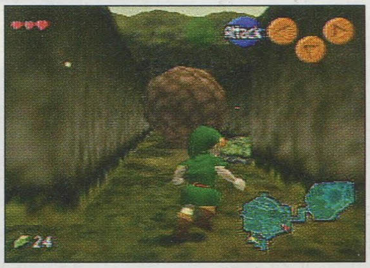


incontrare in un secondo tempo praticamente chiunque, e ricavarne ulteriori informazioni.

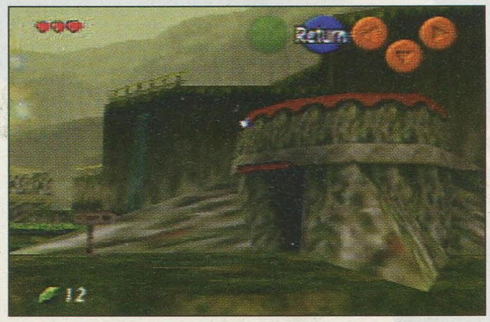
La Kokiri Sword e il Deku Shield

La Kokiri Sword può essere trovata nella sezione Boulder Dash, in fondo alla mappa.





Evitate le rocce nascondendovi nelle aperture e riprendendo a correre non appena sono passate.



Procuratevi il Deku Shield raccogliendo rupie (soldi) dall'erba e nelle case della gente, poi andate a fare acquisti nel Kokiri Shop. Tornate in posti già visitati per raccogliere altre rupie.

THE GREAT DEKU TREE

Il saggio albero che tutto vede, il grande Deku, guardiano del popolo Kokiri, è stato maledetto.
Il colpevole è Ganondorf e per rimediare alla sua malefatta l'albero ha chiamato Link per chiedergli di fermare la malvagia minaccia che incombe su Hyrule.

Dentro l'albero
Armatevi di spada e scudo, seguite il passaggio centrale della mappa, uccidete i Triffids e prendetevi i Deku Stick. Entrate nell'albero, poi salite lungo la scala rossa e raggiungete il cofano con la mappa vicino. Entrate nella porta che si trova alla stessa altezza, battete il Deku Scrub facendogli rimbalzare addosso le Deku Nut con il vostro scudo. Passate alla stanza successiva.
Saltate oltre le rocce per trovare una Fairy Slingshot, che vi servirà tantissimo.







Colpite con questa fionda la scala rossa sopra la porta da cui siete entrati, poi uscite e colpite i teschi. Salite per raggiungere il prossimo livello.





Attraversate la porta che si trova nello stesso livello, poi portatevi sopra la pietra e saltate fra i vari pilastri fino ad arrivare al cofano che contiene la bussola. Vi troverete anche il vostro primo teschio dorato.
Nella stessa stanza, prendete un Deku Stick e accendetelo con il fuoco di una torcia, poi accendete la torcia spenta e le sbarre si solleveranno. Uscite, restate fermi in piedi e premete A per mettere via il vostro oggetto.

Le cantine
Qui troverete tre Skulltulla: colpitegli la pancia con la fionda. Portatevi sul bordo del cornicione e saltate nel buco pieno di ragnatele aperto nel pavimento. Le ragnatele si romperanno. Scendete, accendete il Deku Stick e attraversate la zona dove il fondale è basso fino a raggiungere una ragnatela, a cui darete fuoco. È la prima cosa che dovrete cercare, per risparmiare i vostri Deku Stick. Aprite la porta, uccidete il Deku Scrub, colpite con la fionda l'occhio sopra la porta successiva ed entrateci.





Immergetevi e toccate il comando per abbassare l'acqua. Portatevi sopra la pietra e attraversate. Spingete il blocco della porta successiva, poi entrate e accendete le torce.
Uccidete tutti i tre ragni nella stanza successiva, bruciate le ragnatele, superate il passaggio e spingete i blocchi in acqua.

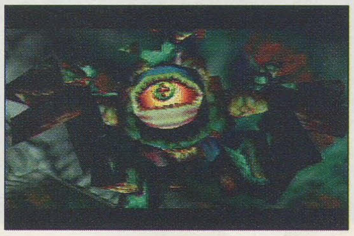




Accendete un altro Deku Stick, attraversate di corsa e premete SU + R per bruciare la ragnatela che si trova sul pavimento. Scendete, sconfiggete il Deku 2 (al centro), 3 (a destra) e 1 (a sinistra). Passate attraverso.



Plastic Arachnid Gohma
Osservate l'intermezzo: Link ha paura! Guardate verso l'alto e vedrete il grande ragno che scende per attaccarvi.
Colpite i suoi occhi con la fionda quando sono rossi: il ragno genererà tre piccoli ragni che dovrete fare a fette.
Il mostro diventerà sempre più furioso e continuerà a scendere e ad attaccare. Colpite l'occhio rosso e crollerà a terra, tramortito.
Ora dovrete essere veloci, prendere lestamente la spada e tagliargli via l'occhio.





Per uccidere il Plastic Arachnid Gohma la prima volta si può attaccare con salti e stoccate. Quando avrete vinto il vostro nemico, prendete lo Heart Container e raggiungete la luce azzurra.









Come ricompensa riceverete il Great Emerald, che è anche la prima delle Pietre Spirituali.
Purtroppo, il povero Deku Tree morirà a causa del veleno di Ganondorf. Anche a noi è scappata una lacrima.

HYRULE CASTLE

Ora si passa al maestoso palazzo dove vive la principessa Zelda e che Ganondorf sta segretamente cercando di mettere sotto il proprio controllo.
Per il momento, Ganondorf non vi conosce ancora come nemico (siete così piccolini!), ma la principessa si ricorderà immediatamente di voi, a causa di un sogno che ha fatto.

Hyrule Field

1. Verso Hyrule Castle / Temple of Time
2. Verso Kakariko Village / Graveyard / Goron City / Death Mountain
3. River Zora (porta allo Zora's Domain / Water Temple)
4. Lost Woods / Kokiri Forest / Deku Tree / Forest Temple
5. Lake Hylia / Zora's Domain
6. Gerudo's Valley
7. Lon Lon Ranch



Saria
Lasciate la Kokiri Forest e dirigetevi verso Hyrule Field: incontrerete Saria che vi darà la vostra prima Ocarina! Raggiungete Hyrule Castle, tenendo conto che il ponte levatoio si abbassa soltanto di giorno.



Hyrule Market
La prima porta della stanza a destra è piena di vasi con dentro rupie.
Più avanti, questo posto diventerà il Ghost Shop. Il secondo a destra è il Bazaar. Comprate uno Hylian Shield; la terza porta è il Potion Shop e la quarta è il Temple of Time.



Procedendo sempre dritto troverete il negozio della Happy Mask: procuratevene una.
Dopo il castello, vendetela alla guardia che si trova all'ingresso della Death Mountain.
Subito a sinistra troverete la Treasure Chest Contest, che apre di notte. Imboccate alcuni vicoletti e raggiungete il Bombchu Bowling.



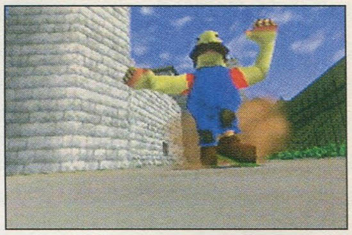
Malon e le guardie
Lungo il sentiero che porta all'Hyrule Castle incontrerete Malon, la figlia di Talon, il proprietario del Ranch. Parlatele due volte e vi darà un Weird Egg.
Salite sulle liane che si trovano dietro di lei, poi raggiungete il fossato del castello evitando le guardie.
Salite sul pendio lastricato e saltate nel fossato, nuotando fino a raggiungere la piccola rampa nell'angolo.





Talon
Proseguite di buon passo e incontrerete Talon; aspettate che faccia giorno e consegnategli la gallina nata dall'uovo. L'uomo scapperà via, dopodiché potrete spingere le casse nell'acqua, saltarci sopra fino a raggiungere l'apertura e strisciarci dentro.





Le guardie
Evitate la guardie presenti nel cortile del castello raggiungendo la zona inferiore o sinistra dello schermo quando non guardano. Cercate di non farvi scorgere. Superato questo ostacolo, passate sotto l'arcata in fondo e finalmente potrete incontrare la principessa Zelda, con la quale dovrete parlare.



Zelda e Impa
Vi troverete davanti a Zelda, che vi riconoscerà e vi parlerà del malvagio Ganondorf e delle altre due Pietre Spirituali che dovrete recuperare.
Prendete la lettera di Zelda.
Essendo un ragazzo della foresta, sembra che voi facciate parte della sua profezia, e lei non sbaglia mai.
Comunque, è lieta che abbiate con voi il Great Emerald.







Allontanatevi da Zelda e visitate Impa, che vi insegnerà la vostra prima canzone da suonare con l'Ocarina. Si tratta della Zelda's Lullaby, il tema reale.



Impa vi porterà al ponte levatoio del castello e vi farà presenti quali sono i pericoli che dovrete fronteggiare.

Voi siete soltanto un ragazzino, ma Impa conosce bene il vostro potenziale. Ascoltate bene ciò che ha da dirvi.



LON LON RANCH

Il ranch è un gruppo di stalle protetto da una cinta muraria, proprio al centro di Hyrule Field.

Talon ha fatto ritorno al ranch dopo essersi addormentato mentre portava il latte a Hyrule Castle, e lo stesso vale per sua figlia Malon.

Gli edifici del ranch

Fuori dalle stalle troverete varie casse che possono essere spostate per rivelare un Heart Container.
Salendo sulla scala del Chicken Shed troverete alcuni vasi con dentro sei rupie. Uscite e rientrate per prenderne sempre di più.
Comunque, Malon nel Chicken Shed rivuole i suoi polli, dunque raccoglieteli tutti per ricevere in cambio una bottiglia di Lon Lon Milk. Due sorsate vi ridaranno energia.





Malon

La figlia di Talon, il proprietario, si trova nuovamente nel ranch e conosce una canzone, dunque parlatele, tirate fuori l'Ocarina e lei vi insegnerà una nuova melodia. Premete i tasti C nel giusto ordine per eseguire correttamente il tema.







Epona

Qui vedrete anche per la prima volta Epona, una cavalla velocissima e selvaggia, ma anche molto leale.
Purtroppo siete troppo piccoli per salirle in groppa, ma avete già fatto tutto ciò che vi servirà per poterle salire in groppa più avanti, quando diventerete più grandi.
Esplorate tutte le zone che non avete ancora visto, poi uscite dal Lon Lon Ranch.

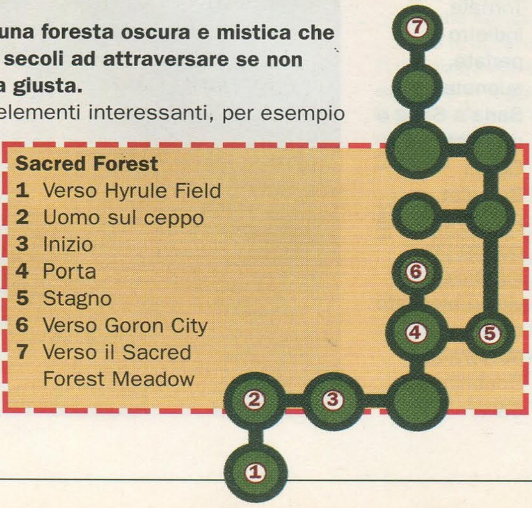




LOST WOODS

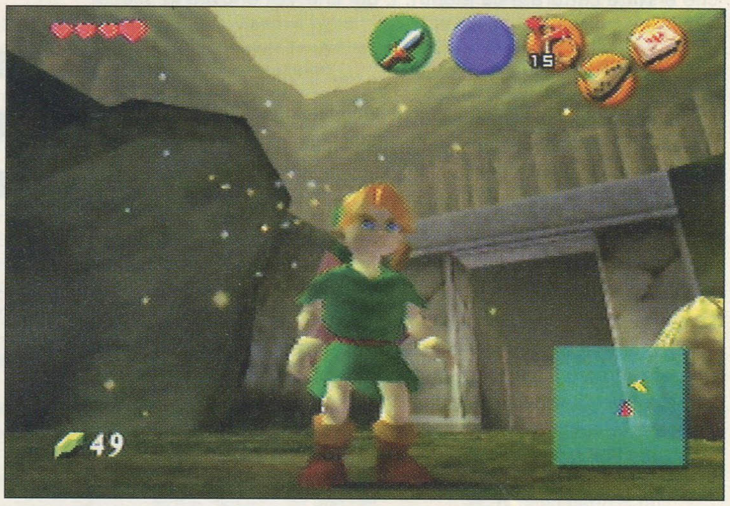
È il regno di Saria: una foresta oscura e mistica che potreste impiegare secoli ad attraversare se non conoscete la strada giusta.

Qui troverete molti elementi interessanti, per esempio uno stagno e un uomo che siede su un ceppo d'albero. Per il momento non vi saranno di alcuna utilità, ma in seguito dovrete interagire con loro.



Sentieri pericolosi

Seguite la mappa pubblicata a sinistra per arrivare al Sacred Forest Meadow, poi ascoltate una canzone per l'Ocarina quando vi avvicinerete a una porta. Significa che state andando dalla parte giusta.



In cima alla mappa

Quando vedrete un lupo, uccidetelo con lo scudo e la spada per proseguire.
Nella prossima sezione, uccidete i Deku Scrub per arrivare in cima alla mappa. Nascondetevi nelle aperture se necessario.



La scala che figura alla sommità della mappa porta a una Fairy Fountain, che vi permetterà di recuperare tutta l'energia perduta. Entrate nell'acqua, danzate con le fate e vi sentirete molto meglio.



Saria

In cima al Sacred Forest Meadow troverete Saria, che vi insegnerà la sua canzone, Saria's Song.
Ella ha un ruolo molto importante nella storia: più avanti potrete avere un'idea della sua potenza.
Ora potrete parlarle da qualunque posizione vi troviate.
Dirigetevi alla Death Mountain.

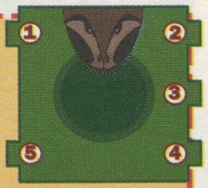




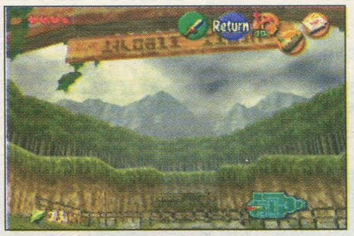
DODONGO'S CAVERN

La tribù Goron è una razza amichevole ma timida che vive all'interno della Death Mountain e si nutre di rocce.
Il problema è che i sassi più gustosi si trovano nella Dodongo's Cavern, che è stata catturata da mostri. È qui che VOI entrate in scena!

Dodongo's Cavern
1 Cofano con la mappa
2 Statua con un occhio solo
3 In seguito rientrerete qui da questa porta
4 Prima andate di qua
5 Il Deku Scrub che sta qui vi venderà un Deku Shield



Kakariko Graveyard
Lungo la strada che porta alla Death Mountain attraverserete Kakariko Village, che si trova a destra nella sottomappa che appare sul video. Dirigetevi verso il cimitero, badando bene a che sia giorno: qui incontrerete Dampe, il guardiano di tombe.
Suonate la Zelda's Lullaby davanti alla pietra Triforce, nel retro del cimitero, e si aprirà un buco. Per entrarvi, portatevi presso l'orlo e premete A.





Zombi!
Vi troverete nella tomba della famiglia reale. Per aprire la prossima porta, colpite con la fionda tutti i quattro pipistrelli.
Nella prossima stanza vi troverete alcuni zombi, che vi paralizzeranno e vi strangoleranno se vi avvicinerete troppo.





A questo punto del gioco soltanto gli attacchi rotanti hanno un effetto su di loro, dunque la cosa migliore è semplicemente evitarli e lasciare che vadano per la loro strada.



La Sun Song
La prossima stanza è la tomba vera e propria. Osservate le scritte e imparate sulla vostra Ocarina la melodia segreta dei Fratelli Compositori, che si chiama Sun Song.
Il suo effetto è trasformare la notte in giorno e viceversa in quei posti dove il tempo passa, come per esempio Hyrule Field.
Dirigetevi lungo il sentiero montano e date alla guardia la lettera di Zelda.
A questo punto potrete procedere alla scoperta di Goron City. Entrate.





Salve, Darunia
Ben presto una porta vi sbarrerà la strada, ma potrete aprirla con la Zelda's Lullaby.



Dietro potrete incontrare Darunia, il re dei Goron. Illuminate quattro torce con la fiamma che si trova accanto a lui.



Tornate indietro e parlate, suonate la Saria's Song e prendetevi il Goron Bracelet. Prima, avevate notato un ingresso più vicino bloccato dalle rocce: vi porterà alla Dodongo's Cavern.



Nuovo ingresso alla caverna
Sopra, vedrete crescere vari Bomb Flower. Fateli cadere in modo che esplodano e liberino questo nuovo ingresso.
Entrate e osservate il monticello di terra morbida, in cui più avanti potrete piantare un Magic Bean.
Bombardate la porta di pietra e nella prossima stanza saltate sui pilastri fino a raggiungere il centro. Troverete tre creature laser che potrete colpire con le bombe, ma imparate a evitarle battendo i laser in velocità.





Pipistrelli di fuoco
Qui ci sono diversi pipistrelli di fuoco, per difendervi dai quali dovrete usare l'Hyrule Shield; il Deku, infatti, verrà bruciato.





Se avete bisogno di un nuovo Deku Shield, rivolgetevi al Deku Scrub che si trova in basso a sinistra. Attraversate la porta che si trova in basso a destra nello schermo.



Nella prossima stanza, spingete la statua sulla pietra per sollevare le sbarre che si trovano davanti alla porta. Attraversate quest'ultima e correte per raggiungere la prossima stanza, superando i pipistrelli.

Lucertole e Scrub
Qui dovrete uccidere due lucertole bipedi per sollevare le sbarre. Passate oltre, poi aprite un buco per raggiungere la porta murata ed entrateci se avete bisogno di altri Deku Stick.
Un Deku Scrub ve li venderà. Non è necessario che uccidiate le quattro lucertole che si aggirano nei paraggi, ma hanno un'aria così poco raccomandabile, vero?
Per alzare le sbarre che liberano la porta successiva vi basterà accendere le torce, dopodiché entrate.





La torre delle bombe
Vi troverete nella prima stanza. Passate sopra la pietra per aprire le sbarre della porta opposta e raggiungetela. Non precipitatevi attraverso, perché altrimenti cadrete nella lava.



Se ne avete bisogno, procuratevi un nuovo Deku Shield dal Deku Scrub che si trova in basso a sinistra. Tornate alla porta che prima era bloccata dalle sbarre ed entrate.



Ora troverete una torre con varie bombe lungo i bordi. Come prima cosa fate saltare la porta che si trova sullo stesso livello, al cui interno troverete una bussola, poi mettete una bomba presso la porta che si trova in corrispondenza dell'interruzione fra le file di bombe. Quando la bomba salterà potrete vedere una scala.



Salite e muovetevi lungo i cornicioni: troverete alcune liane e qualche Skulltulla. Uccidete senza dimenticarvi di raccogliere i vostri Skulltulla d'oro, poi entrate nella stanza che si trova nello stesso livello. La porta si trova davanti ai teschi.



Uccidete i pipistrelli con la fionda, perché bruceranno il vostro Deku Shield non appena gli darete un'ombra di possibilità.
Spostate le statue e salite sulla scala rossa sulla colonna, poi passate sopra la pietra per sollevare la sbarre che aprono la porta seguente.





A questo punto vi troverete nella parte superiore della prima stanza principale. Correte e saltate attraverso il ponte di corda fino a raggiungere la prossima porta; apritela ed entrate.







Quando entrerete nella prossima stanza scoprirete che contiene alcuni pericolosi dischi con spuntoni metallici. Per aggirarli dovrete vedere dietro gli angoli.

Scendete lungo la scala rossa ed evitate i dischi con spuntoni metallici. Sopra una pietra quadrata troverete una Bomb Plant e un cofano che contiene una rupia rossa. Per riuscire a prenderla dovrete saltare oppure sfruttare il blocco che si trova sotto la scala rossa (dietro c'è un cuore).
Fate saltare con la bomba la porta che si trova in cima alla scala rossa, poi entrate. Partendo dal blocco con il cofano, correte e lanciate la bomba.





Vi trovate in una stanza con una fornace: colpite con la fionda lo scudo in alto e passate attraverso la prossima porta.



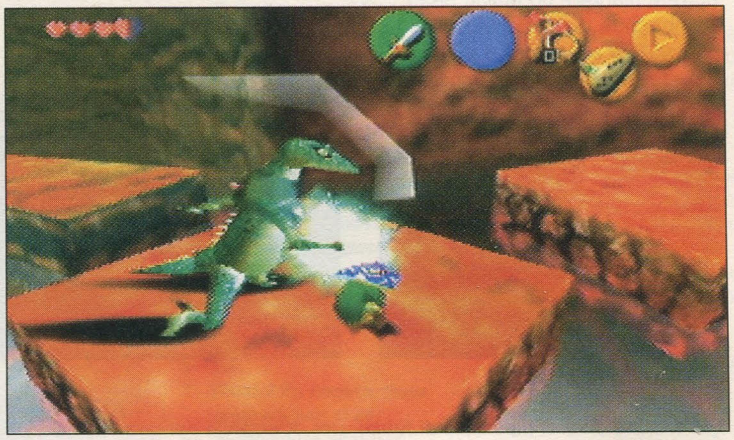


Qui incontrerete altre lucertole bipedi. Siete appena arrivati alla vostra prima vera prova di abilità nel combattimento con spada e scudo.

Ricordatevi di non attaccare quando vi saltano dietro.



Premete velocemente R per usare l'Hylian Shield come difesa, e inseguitele quando scappano via. Uccidetene due e le sbarre che portano alla prossima porta si alzeranno. Passate sulla pietra di lava per raggiungere la prossima stanza.



Colpite con la fionda il primo scudo che si trova sopra a voi, poi saltate presso il primo pilastro e colpite con la fionda lo scudo a sinistra. Passate alla stanza successiva, ma in fretta, perché il fuoco non resterà spento a lungo.



La Bomb Bag
Guardatevi attorno e troverete un cofano contenente una Bomb Bag, che vi permetterà di tenere fino a 20 bombe. In un livello più alto questa è la stanza dei dischi con spuntoni metallici. Uscite dalla porta opposta a quella dove siete entrati.



Passando sulla pietra potrete sollevare il pilastro. Portatevi sul ponte di corda a destra e sganciate bombe giù per le aperture, in modo da colpire gli occhi del Giant Dodongo. Quando l'avrete distrutto, vedrete apparire un gradevole intermezzo.

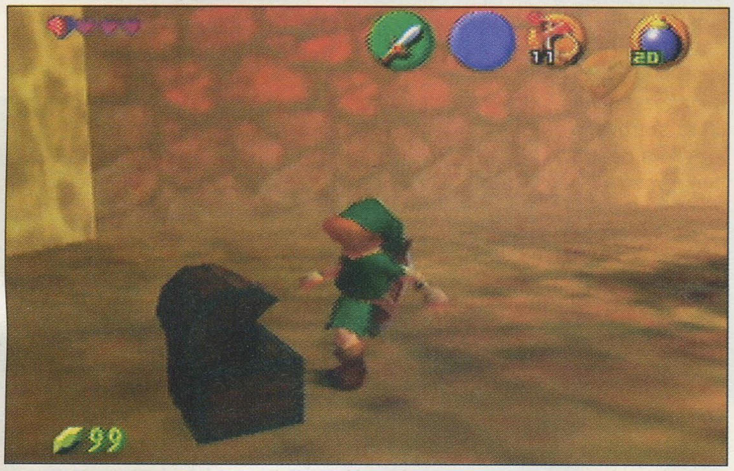


Il risultato delle vostre azioni è che la bocca del Dodongo si aprirà, dunque saltate sui pilastri di pietra più alti, raggiungete il livello del suolo ed entrate nelle fauci spalancate. Se avete fretta potrete anche saltare verso il basso, ma perderete energia.



L'ingresso che porta a Dodongo
Nella prossima stanza, attraversate la porta del passaggio e muovetevi in giro fino a quando non vedete un blocco. Potrete spingerlo in un buco quadrato al centro, facendo sollevare le sbarre della prossima porta.





Procedete e raggiungete una stanza contenente un piccolo cofano in cui vi sono alcune bombe. Rallegratevi di averle trovate, perché vi serviranno.

Usate le vostre bombe contro la zona centrale più scura per rivelare un buco, nel quale scenderete. Lì sotto si trova un drago, quindi sarà meglio per voi che abbiate molta energia. Se avete bisogno di cuori extra, è meglio che torniate indietro a cercarli.
Per esempio, cercate dentro i vasi oppure provate a uccidere nemici di piccola taglia.



Al cospetto di Dodongo
È giunto il momento di affrontare il mostro Dodongo, simile a un immenso drago sputafuoco che gira attorno a una pozza di lava. Quando vi passa dietro, evitatelo tenendovi sul bordo della lava, e quando fa il suo giro muovetevi dalla parte opposta per incontrarlo di fronte.



Non appena lo vedrete ruggire, scaraventategli una bomba nelle fauci. Facciamo presente che vi servirà un buon numero di bombe prima di affrontare questa locazione del gioco: se non ne avete abbastanza, le potrete trovare negli angoli della caverna.



Cercate di scegliere il momento giusto e lanciate. Si tratta di un tiro piuttosto difficile.



Quando il drago viene stordito dal colpo, raggiungetelo e lavorate in fretta di spada. Per sconfiggerlo, sarà necessario ripetere questa procedura quattro o cinque volte.
Entrate nella luce blu e verrete portati all'entrata delle caverne. Darunia vi darà la Ruby Stone e vi dirà che dovete visitare la Great Fairy in vetta alla Death Mountain. Ora vi siete guadagnati un prezioso compagno, che vi sarà molto utile.





DEATH MOUNTAIN

Questi terribili picchi montani vengono affrontati soltanto dai più coraggiosi. Non preoccupatevi se perderete energia, perché una Great Fairy vi rifornirà a dovere!
È facile perdere il sentiero che porta alla vetta. Tenete sott'occhio le piattaforme di roccia che vanno verso l'alto, proprio dopo Goron City e la bandiera rossa.

Navi vi darà un consiglio concernente una Great Fairy sulla montagna. State attenti ai gradini sopra a cui si trova una roccia: fateli saltare e salite, poi scegliete il momento con attenzione e lanciate una bomba contro l'ultima roccia.



Poco più avanti troverete una pianura dall'aspetto innocente, ma in realtà si tratta di un posto assai pericoloso e se non starete attenti potrete morire in men che non si dica. Correte in avanti alla massima velocità per evitare le rocce che cadono, poi proseguite.



Eccovi una bella immagine della montagna che dovrete scalare. State attenti agli Skulltulla.



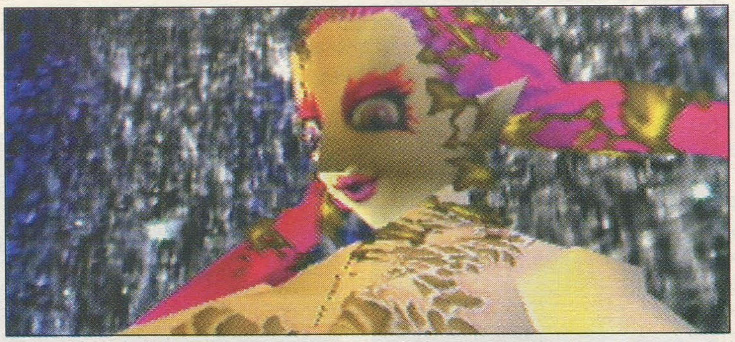
Una volta arrivati in vetta, osservate il gufo, che più avanti vi riporterà giù, dopodiché fate saltare la porta a sinistra.



Non appena sarete dentro, mettetevi in piedi sopra il simbolo del Triforce e suonate la Zelda's Lullaby, grazie alla quale scoprirete di essere una persona importante. Godetevi gli ottimi effetti grafici.



Ora incontrerete la vostra prima Great Fairy. Procuratevi i poteri della spada magica, con tante grazie!



Per caricare la spada dovrete tenere premuto B. Se non volete accumulare alcuna carica, limitatevi a premere B e muovere in cerchio il pad analogico.
Uscite dalla fontana e tornate dal gufo, che vi riporterà a Kakariko Village.

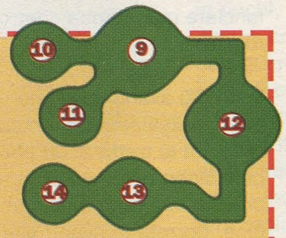




ZORA'S DOMAIN

Link sta per entrare in quella zona di Hyrule dove vivono creature dell'acqua: gli Zora. Si tratta di gente dalla pelle molto chiara, capace di vivere tanto sulla terraferma quanto in acqua, molto sospettosa di chiunque non sia come loro. Ma una cosa è certa: odiano Ganondorf e chiunque semini il male.

Jabu's Belly - Piano terra



9 Ruto cade qui
10 Boss piovra
11 Sconfiggete i nemici per ricevere una cassa
12 Stanza dell'acqua che si alza
13 Stanza dell'ascensore
14 Deku Scrub

Rane e fagioli
Dirigetevi verso il Zora's Domain superando il Zora's River. Quando troverete un masso che blocca la strada, fatelo saltare con una bomba. Se avete bisogno di bombe, potrete trovarle al Bazaar dell'Hyrule Market, al prezzo di 80 rupie per 20 unità.



Comprate anche i Magic Beans e piantateli in tutti i monticelli di terra soffice che vedete in giro. Nella Kokiri Forest ce n'è un altro, e un altro ancora si trova presso l'ingresso alla Dodongo's Cavern.



Jabu's Belly - Primo piano



1 Bocca di Jabu
2 Ascensore dal punto (13)
3 Ruto prima si trova qui
4 Trovate il Boomerang
5 Mappa
6 In questa stanza c'è una bussola
7 Apre la strada per la stanza (8)
8 Libera il tentacolo verde nella stanza (3)
15 Dopo aver sconfitto la piovra, l'ascensore vi porterà qui
16 Stanza dei blocchi mobili
17 Interruttore per il boomerang
18 Il boss

Quando potete, dalla riva in pendenza saltate sulla riva opposta. Se passerete sui tronchi d'albero le rane prenderanno a guardarvi: suonate qualche canzoncina e potrete rimpinguare le vostre casse. La prima canzone vi frutterà 50 rupie.



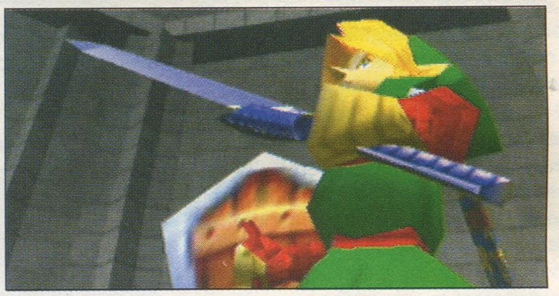
Incontro con King Zora
Procedete verso l'estremità destra della sottomappa.
Suonate la Zelda's Lullaby quando vi trovate sopra la griglia di scarico di un ponte in pendenza davanti alla cascata: così aprirete la porta che mena al prossimo livello, Zora's Domain. Saltate attraverso la cascata ed entrate nella porta testé aperta.



Il negozio degli Zora si trova in basso a destra nella vostra mappa. Salite sul pendio fino ad arrivare alla sommità della cascata.



Potrete incontrare King Zora, che non riesce più a trovare la figlia, la principessa Ruto. Attraversate l'acqua verso la porta di sinistra.



Pratica di immersioni
Vi troverete in un punto molto adatto alle immersioni. Scendete e prendete le rupie prima che il tempo scada. Ora tornate su per prendere la Silver Scale che vi aiuterà a immergervi più in profondità.
Nuotate nel lago principale della caverna: vi troverete una porta sommersa che soltanto adesso potete raggiungere. Attraversatela e vi troverete sul fondo di Lake Hylia.





Lake Hylia
Troverete a poca distanza una bottiglia vuota: prendetela e osservate lo stagno alla vostra destra: più avanti ne avrete bisogno. Tornate a Zora's Domain e usate la bottiglia per scoprire una lettera di Ruto. Portate questa lettera a Zora, che vi farà passare nell'apertura dietro a lui. Raggiungete la caverna principale, prendete i pesci che nuotano nelle acque basse fuori dal negozio facendo oscillare la bottiglia vicino a loro.







Lord Jabu Jabu e la principessa Ruto
Entrate nell'apertura dietro a Zora per raggiungere la fontana di Zora. Date i pesci a Lord Jabu Jabu e verrete soffiati nella bocca (1).



Colpite con la fionda le tonsille gialle per aprire la prossima porta. Attraversate un passaggio che vi porterà nella prossima stanza.



In quest'ultima (2) troverete una graziosa creatura ittica che è la principessa Ruto, figlia di re Ruto. Seguitela nel buco, continuate a parlare con lei e portatela attraverso la porta che si trova dietro a voi.



Conducete Ruto nella stanza (12) e lasciatela dalla parte opposta. Per far alzare l'acqua, mettetevi in piedi sopra il cerchio giallo. Passate alla stanza successiva, per arrivare alla quale dovrete colpire con la fionda le tonsille nel passaggio. Nella prossima stanza (13) troverete due percorsi: sott'acqua potrete raggiungere un Deku Scrub, comunque voi salite in alto con Ruto.



Due percorsi: uno vi riporterà alla bocca, cioè all'ingresso, ma voi dovrete seguire l'altra, ritrovandovi alla stanza (3), dove Ruto era entrata in un buco del pavimento. La principessa dovrebbe essere ancora con voi: entrate nella porta opposta e notate il tentacolo verde.



Tentacoli giganti
In questa stanza potrete aprire soltanto due porte: la (4) e la (5), dal momento che le altre sono difese da tentacoli giganti. Passate pure sul comando che apre una delle porte, ma vi accorgerete che quest'ultima si chiuderà non appena vi allontanerete. Che fare, allora? Lasciateci sopra Ruto, senza dar retta alle sue proteste! Ora che potete farlo, entrate nella porta (4).







Il boomerang e la mappa
In (4) uccidete tutti gli Stinger prima di prendere il boomerang, che vi permetterà di risparmiare i colpi per la fionda, essendo capace di tornare indietro da solo.
Nel punto (5) colpite le tonsille col boomerang per procurarvi un cofano che contiene la mappa locale: ora finalmente sapete dove siete stati e dove dovrete andare. Recatevi nella stanza (6), ora che il tentacolo è sparito.





La bussola
Una volta arrivati in (6), fate scoppiare le bolle per prendere un cofano contenente la bussola. La stanza (7) adesso è accessibile, dunque raggiungetela e sconfiggete il tentacolo con il boomerang per aprirvi la strada verso la stanza (8). In quest'ultima dovrete sconfiggere l'ennesimo cattivo per sbarazzarvi del tentacolo in (3).

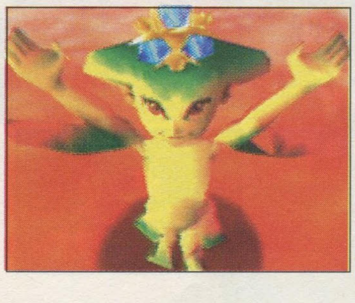


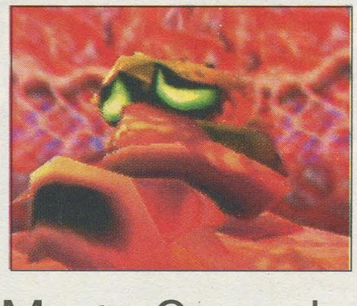




Ora tornate alla stanza (3): dato che avete la mappa, sapete dove andare, ma non dimenticate Ruto.

Il boss piovra
Stanza (3): lasciatevi cadere nel buco in alto a sinistra, dove si trovava il tentacolo verde, e atterrerete su un cornicione che porta alla stanza (10). Al centro si trova un gioiello: portate Ruto a scoprire la Pietra Spirituale azzurra che ha perso, ma non dimenticate che serve a VOI! A questo punto, nella stanza (10) la pietra tonda salirà e poi scenderà facendo entrare in campo un nuovo boss. Per scoprire quale sia il suo punto debole ascoltate Navi, poi cercate di colpirlo con il boomerang.





Non appena sarete riusciti a stordirlo, colpite con la spada il punto verde, dove dovrebbe trovarsi le sue fauci.
Dopo la vittoria, salite sulla piattaforma e verrete trasportati fino alla stanza (15). Passate alla (16).
I due blocchi mobili rossi hanno bisogno di un bel colpo di boomerang o due per fermarsi. Sbrigata anche questa faccenda, procedete verso la stanza (17), avvicinandovi sempre di più al boss. State pronti alla grande sfida!





Bio Electric Anemone Barinade
Mettete una cassa sopra l'ultimo comando, proprio davanti alla stanza (17), per aprirvi la strada. Una volta entrati, salite sulle liane e vedrete che il comando è protetto da un vetro. Usate il boomerang per aprire la porta che vi condurrà al boss. State attenti alle meduse: colpite anche loro con il boomerang.





Per affrontare il Bio Electric Anemone Barinade colpite con il boomerang i tentacoli che lo sormontano.

Dopo, prendete di mira con il boomerang la medusa elettrica, colpendola altrove dopo un tiro paralizzante al centro.



A questo punto, passate a colpire la sezione centrale per farla smettere di ruotare e prendete velocemente di mira le meduse che stanno attorno.
Quando le avete liquidate, colpite il centro per ottenere un effetto paralizzante e poi lavorate di spada.
Dopo la vittoria, raggiungete la luce blu per prendere la Pietra Spirituale d'acqua, chiamata Zora's Sapphire. Ora che siete orgogliosi possessori di queste tre pietre, potete tornare a Zelda!





TEMPLE OF TIME

Guardatelo: non è fantastico? E magari anche un po' minaccioso?
L'entrata al Sacred Realm si trova in qualche punto del Temple of Time. Qui Link conoscerà anche Sheik, un amico misterioso.

L'Ocarina del Tempo
Dirigetevi al ponte levatoio dell'Hyrule Castle e potrete assistere al rapimento di Zelda. Comunque, la principessa riuscirà a lanciare via l'Ocarina of Time: non dimenticatevi di prelevarla dal fossato!
Quando lo farete, potrete imparare la Song of Time, una melodia dell'Ocarina che apre le porte verso il Sacred Realm. Entrate nel Temple of Time con le vostre tre pietre.







Ora di crescere!
Portatevi sopra il tappeto rosso davanti all'altare e suonate la Song of Time, poi entrate nel nuovo ingresso che vedrete. Impadronitevi della Master Sword, godetevi la scena e ammirate la vostra trasformazione in un giovanotto. Accidenti!
Otterrete anche il Light Medallion, che rappresenta il potere di uno dei Saggi. Per accumulare il potere collettivo di tutti i sei Saggi dovrete procurarvi gli altri medaglioni.





I Sage Medallions
Questi oggetti sono sparsi per Hyrule come segue: (1) in una fitta foresta, (2) in cima a un'alta montagna, (3) sotto un profondo lago, (4) nella casa dei morti, (5) dentro una dea della sabbia. Una volta raccolti i cinque medaglioni, dovrete vedervela con Ganondorf.



Per tornare un ragazzino, mettete via la Master Sword. Portatevi davanti alla pietra da cui l'avete presa e premete A.





Uscite dal tempio in versione teenager: raggiungete la Lost Woods attraversando Kakariko Village e il Lon Lon Ranch.

KAKARIKO VILLAGE

Questo è il villaggio dove Impa è nata e cresciuta.

Parlate con tutti, per esempio con la ragazza che si trova fuori dal pollaio, per ricavare diversi indizi che vi saranno di aiuto più avanti.

L'Hookshot

Andate al cimitero: quando entrerete vi troverete sulla destra la casetta del guardiano. Entrate e leggete il diario.

Sconfiggete un fantasma e intrappolatelo nella bottiglia, che potrete vendere nel Ghost Shop dell'Hyrule Market: è il primo a destra quando entrerete come giovanotto.



Tirate indietro le pietre tombali: in una tomba c'è un buco dove è possibile entrare, e incontrerete lo spirito del guardiano.

Per aggiudicarvi l'Hookshot, che è un'arma molto importante, dovrete vincere una corsa contro di lui.



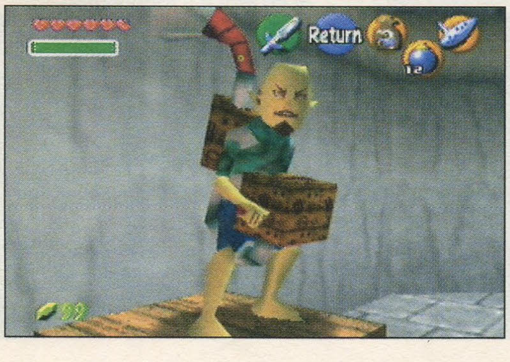


La Song of Storms

Nella stanza seguente, dopo aver preso l'Hookshot, suonate la Song of Time per far sparire i blocchi rocciosi che vi sbarrano la strada. Vi troverete in un mulino a vento che sta sopra Kakariko Village. Dalla parte opposta rispetto a quella dove siete entrati troverete un Heart Container.



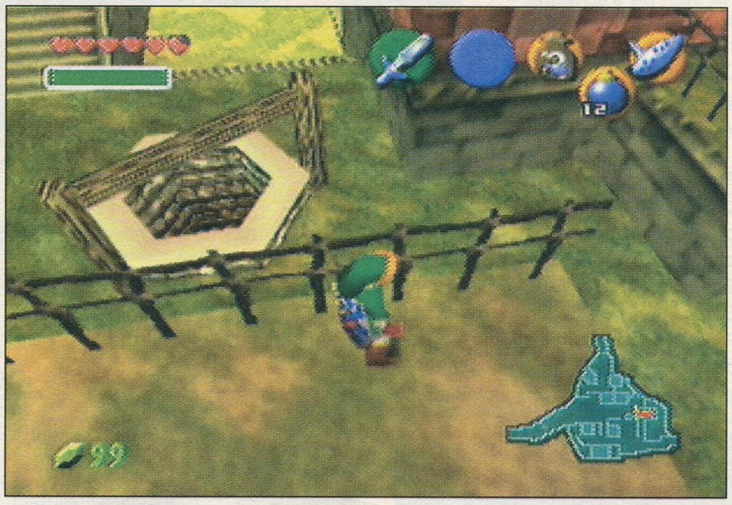
Il proprietario del mulino vi insegnerà una nuova melodia per la vostra Ocarina: la Song of Storms, che ha il potere di richiamare la pioggia. Per impararla, tirate fuori l'Ocarina quando siete davanti a lui.



Il pozzo pieno

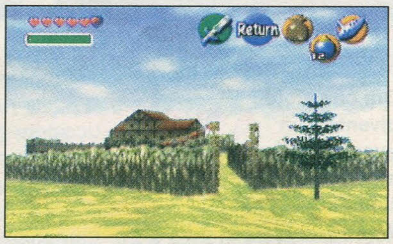
Lasciate il mulino, poi rientrate e suonate la Song of Time davanti al proprietario del mulino: così facendo riempirete il pozzo. Dentro quest'ultimo si trova un falso muro, che dovrete osservare più avanti attraverso la Lens of Truth.





Come vi dirà il vecchio, questo pozzo ha un notevole significato. Scoprirete più avanti quale sia il suo scopo.

Ora dovrete recarvi alla Lost Woods per trovare il Forest Temple, ma prima è necessario fare un salto al Lon Lon Ranch per prendere Epona la cavalla. È molto piacevole passeggiare fra i campi, ma adesso vi aspetta una missione urgente.



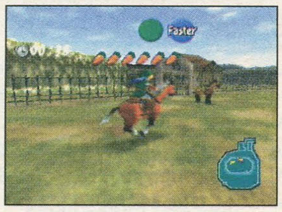
LON LON RANCH

Questa è la seconda volta che visitate il Lon Lon Ranch, ma stavolta siete un giovanotto.

La vera differenza è che siete diventati abbastanza grandi per cavalcare Epona, la cavalla delle meraviglie!

Corsa contro Mr Ingo

Recatevi dunque al Ranch e accettate la sfida di Mr Ingo. Usate Epona, e non il cavallo con la sella verde: per salire in groppa dovrete semplicemente suonare la sua canzone sull'Ocarina. Provate un paio di salti da brivido, poi prendete di mira Ingo e parlategli quando siete in sella.



Nella corsa, usate le carote con la massima frequenza: tre subito all'inizio, poi una nuova ogni pochi secondi. Restate nella corsia interna e bloccate Mr Ingo quando cerca di superarvi.



Intrappolati nel ranch!

Se perderete la scommessa dovrete pagare, e non potrete semplicemente battervela in caso di sconfitta.



Prendete altro denaro dalla casa che si trova a sinistra quando entrate nel ranch (piano superiore). Lanciate i vasi.



Se vincerete la scommessa, Mr Ingo si infurierà e non vi lascerà più uscire dal ranch.
Dunque, sempre a cavallo travolgete una gallina, o anche due o tre, e tutto il gruppo vi volerà dietro dandovi velocità extra.



Fuga dal ranch
Usate due o tre carote proprio di fronte al cancello di Mr Ingo e potrete ottenere un grosso spunto di velocità, che vi permetterà di passare oltre con un balzo.
Epona è vostra. Quando vi trovate in Hyrule Field, suonate la Epona's Song sull'Ocarina per richiamare la cavalla.
Premete A quando vi trovate vicini alla sella per saltare in groppa e premete SU per cavalcare.

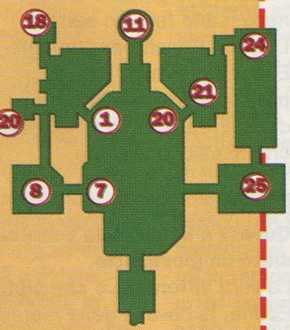




FOREST TEMPLE

Ora che siete diventati un guerriero più maturo e saggio, dovrete tornare alla Lost Woods.
Sono cambiate molte cose da quando eravate un ragazzino, soprattutto i nemici. Scoprirete che sono molto più pericolosi e aggressivi.

Forest Temple - primo piano
11 Uccidete gli scheletri per ottenere la chiave
20 Comando da attivare con le frecce
24 Stanza dal tetto che cade
25 Puzzle a blocchi



Grossi barbari
Una volta arrivati alla Lost Woods recatevi allo stagno e troverete Mido a guardia dell'ingresso. È un individuo alquanto sospettoso, ma se suonerete la Saria's Song vi lascerà passare.



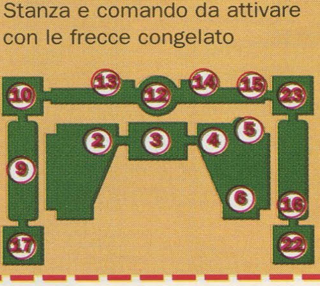


Recatevi al Sacred Forest Meadow. Dove prima si trovavano i Deku Scrub, ora ci sono feroci barbari che fanno la guardia.

Quando stanno guardando, nascondetevi; quando non guardano, spostatevi di corsa.



Forest Temple - secondo piano
3 Mappa
5 Comando
12 Arco
13 Chiave
14 Bussola
17 Comando da attivare con le frecce
19 Boss: Shadow Hand
22 Stanza e comando da attivare con le frecce congelato



Il Minuet of Forest
la Fairy Fountain che potrete trovare qui vi permetterà di recuperare tutta l'energia. Alla fine troverete il Minuet of Forest, una melodia capace di riportarvi presso la fontana ogni volta che la suonerete. Utile!



Per attraversare la porta che si trova all'inizio del Forest Temple, colpite l'albero presso la porta con l'Hookshot, poi esaminate i cofani che troverete per cercare la prima chiave. Uccidete i lupi oppure ignorateli e correte via.



La mappa
Dopo troverete uno Skulltulla: colpitela con l'Hookshot. La prossima stanza è una grande sala in cui si trova una porta chiusa a chiave, a sinistra. Apritela suonando la Song of Time con l'Ocarina, poi salite fino alla stanza della porta (2). Nella stanza (3) colpite con l'Hookshot lo Skulltulla, lavorando di spada non appena cade a terra. Otterrete il cofano con la mappa e potrete procedere verso il punto (4).







Il piano basso
Nella stanza (4) saltate verso sinistra sulla liana, poi spostatevi e colpite il comando che si trova in (5). Così facendo l'acqua presso 6 verrà scaricata. Scendete dove prima era allagato e arriverete al primo piano sotterraneo.
Vi troverete tre cuori da raccogliere, più una chiave in un cofano in fondo al passaggio.
Entrate nella porta (7): nel passaggio troverete uno Skulltulla, che dovrete colpire con l'Hookshot. Ebbene, avete fatto tutto.

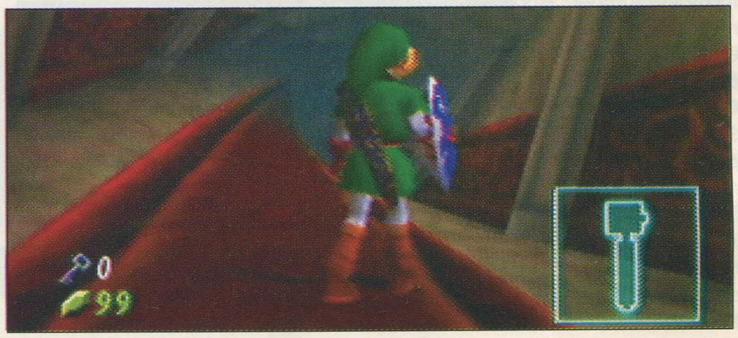




Puzzle a blocchi
Nella stanza (8) salite sulla scala e afferrate i blocchi blu e rossi, tirando o spingendo nella direzione delle frecce. Sopra in alto si trova una porta sormontata da una piastrella a losanga con dipinto un occhio, che è un comando da attivare colpendolo con una freccia. Se riuscirete, potrete raddrizzare i tortuosi passaggi (9) e (10).



Quanto alla porta, apritela con la chiave e affrontate il corridoio (9), per poi arrivare in (10). È un cammino piuttosto contorto, ma non pericoloso.



Arco e frecce
Per proseguire serve una chiave, quindi passate in (11), uccidete gli scheletri con lo scuro e la spada, e prendetevi la nuova chiave. Aprite la porta presso (10) con la chiave presa in (11).
Entrate e scendete le scale con i muri coperti da dipinti fino a raggiungere la stanza (12).
Qui, per impadronirvi dell'arco e delle frecce dovrete combattere con gli scheletri: ne appariranno tre e dovrete ucciderli alla massima velocità. Infatti, ne vedrete arrivare altri se non sarete abbastanza svelti.




Dipinti spettrali
Distruggete i dipinti presso (13) e (14) con le frecce prima che diventino neri: dopo tre "vittime" apparirà uno spettro. Quando ruota e svanisce, usate il vostro scudo per proteggervi, poi colpitelo con la spada non appena riappare. Per ottenere la bussola dovrete battere uno spettro che si trova in (14), mentre per ricevere la chiave dovrete batterne un altro in (13).





La chiave per arrivare al boss
Ora dovreste vedere illuminate due torce nella sala principale. Siete sulla buona strada! Raggiungete la porta indicata dal (15), che era chiusa a chiave, poi passate alla (16), che richiede una chiave a sua volta. Dunque, colpite con una freccia l'occhio sopra la porta (17), con l'effetto di torcere nel modo opposto il corridoio curvo. Procedete e aprite il cofano blu e giallo per trovare la chiave che vi permetterà di affrontare il boss. Attenti: non saltate verso il basso senza guardare, altrimenti potreste cadere nel buco prima di raggiungere la chiave.




Altre Shadow Hand
Scendete nel buco che ora è apparso per entrare nella stanza (18), poi colpite i teschi con la spada e l'Hookshot per aprire la porta. Entrate nella stanza (19) e dovrete vedervela con una Shadow Hand. Usate scudo e spada: si dividerà in tre. Non è una buona idea prendere la mira verso una di esse, dato che le altre vi colpiranno quando voi state attaccando quella che avete mirato.





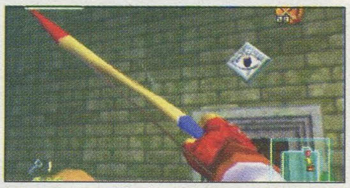
La chiave
Non avete nessuna voglia di essere ributtati all'inizio del livello, vero? Dunque, attaccate con la spada tutte queste entità e otterrete un cofano che contiene una chiave. La miglior tattica per vincere, comunque, dovrebbe essere muoversi in continuazione nella stanza cercando di logorarne una sola per volta. Accidenti, sono veramente fastidiose!



Colpite con una freccia l'occhio presso il (20) ed entrate nella stanza (21). Usate l'Hookshot per afferrare il cofano sull'isola del fiume e prelevarlo: vi troverete un cuore e uno Skulltulla d'oro sulle liane vicino a voi.



Corridoi tortuosi
Dopo aver srotolato un corridoio, torcetelo di nuovo colpendo il comando a forma di occhio con un'altra freccia. Questo vi permetterà al (17) di arrivare al (22).



Dunque, stanza (22). Tenendovi sulle piattaforme rotanti, allineate il fuoco e il comando congelato nel vostro mirino, poi lanciate la freccia per liberare il comando dai ghiacci. Cercate di puntare verso il comando e lanciate quando il fuoco si accende.



Ora tornate alla stanza (23) e lasciatevi cadere nel buco. Sarà un tuffo piuttosto lungo, quindi inclinatevi in avanti quando arrivate in fondo.



Pavimento che cade
Vi troverete nella stanza (24): osservate quando il tetto cade per scoprire quali sono i posti sicuri. Uccidete i teschi e restate fermi in questi spazi, tracciando pian piano una strada verso la porta (25).
Il cofano che troverete lungo la strada contiene frecce: passate sulla pietra che si trova lungo il percorso per eliminare le sbarre sopra la porta. Colpite con l'Hookshot i teschi non appena li vedete apparire.




Attacco spettrale

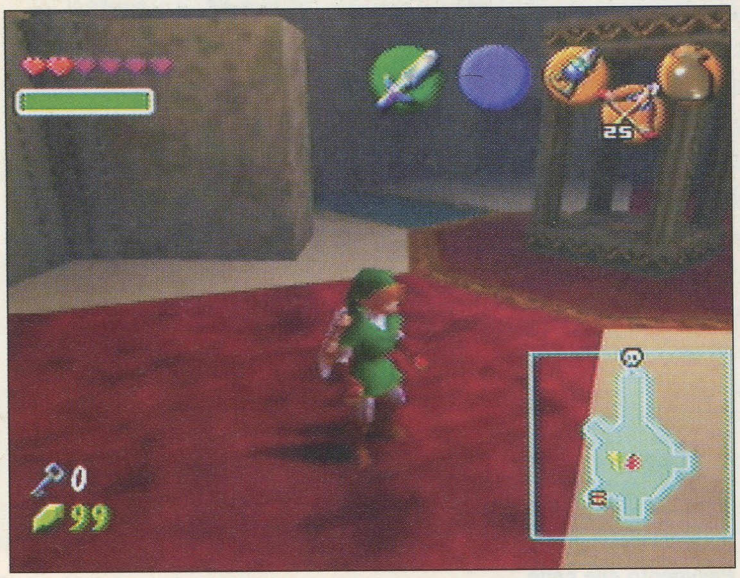
Ora vi trovate in (25). Colpite il dipinto con le frecce, poi spostate i blocchi in modo da formare un quadro. Uccidete lo spettro proteggendovi con lo scudo quando ruota e colpendolo con la spada quando appare. La porta si aprirà : entratevi e troverete quattro spettri nella sala principale. Di essi, tre sono finti: l'unico vero è quello che ruota prima di attaccare.







Colpitelo tre volte e apparirà un ascensore che vi porterà più sotto.



Un malefico fantasma dall'oltretomba

Finirete nel secondo interrato, dove dovrete tirare o spingere parti di muro con uno schema bianco o nero per far ruotare la stanza. Fate apparire due comandi e colpiteli per aprire la porta della stanza che contiene il boss. Entrate.

Attaccate il fantasma colpendolo con arco e frecce non appena uscirà dal dipinto. Badate a quello che gira e ignorate questo qui.



Quando avrà perso il cavallo, potrete ucciderlo in due modi:

1 Evitate i proiettili verdi e poi attaccatelo saltando (A + B) quando è in aria. Afferrate la spada e tagliatelo a fettine.

2 Colpite i missili verdi con la spada in modo da rifletterli al mittente, poi colpitelo a morte con la vostra lama quando è a terra. Un'altra vittoria.







Una pausa meritata

Vi troverete nella Chamber of Sages con Saria, che scoprirete essere il Saggio del Forest Temple. Come ricompensa otterrete il Forest Medallion e i poteri di Saria.

Un nuovo germoglio Deku crescerà. Urrà! Scoprirete che non siete un Kokiri ma un Hylian!

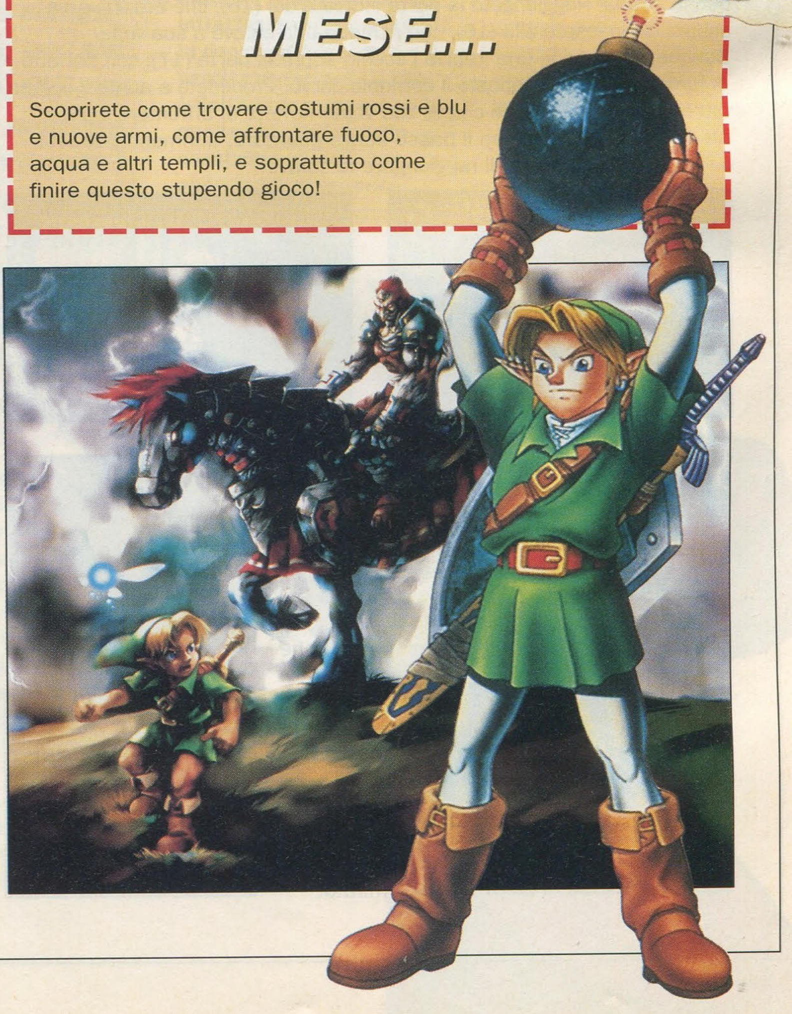
Questo lieto fine temporaneo però si accompagna all'aumento dell'influenza nefasta di Ganondorf su Hyrule.





IL PROSSIMO MESE...

Scoprirete come trovare costumi rossi e blu e nuove armi, come affrontare fuoco, acqua e altri templi, e soprattutto come finire questo stupendo gioco!



MEGA market

VENDO console **Sega Saturn** + 2 joypad + adattatore universale + 10 giochi: **FIFA '98** (£ 50.000), **Decathlete** (£ 50.000), **Sega Rally Championship** (£ 40.000), **Olympic Soccer** (£ 40.000), **Manx TT SuperBike** (£ 50.000), **Victory Goal** (£ 20.000), **Mystaria** (£ 30.000), **Daytona USA** (£ 20.000), **Shining Wisdom** (JAP; £ 30.000), **Discworld** (£ 30.000). Il tutto in perfette condizioni, con imballi originali, a £ 500.000. I giochi sono vendibili anche separatamente. Massima serietà.
- MATTEO; Tel. 031/927778 oppure 031/787576

VENDO/SCAMBIO giochi per Nintendo 64 e Saturn. Per Nintendo 64: **Go Go Trouble Makers**, **MRC**, **Mario Kart**. Per Saturn: **Alien Trilogy**, **V-Volley**, **Quantum Gate**, **Victory Goal**, **Fighting Vipers**, **Golden Axe: The Duel**, **Manx TT**, **FIFA '96**, **Ultimate Mortal Kombat 3**, **Virtua Cop**, **Nights**, **Wipe Out**. Inoltre cerco giochi per SNES, Megadrive, Saturn.
- ALEX; Tel. 0347/2516784

VENDO i seguenti giochi per Nintendo 64 a £ 50.000: **I.S.S. 64** (PAL) e **Killer Instinct Gold** (USA). Li scambio con **I.S.S. '98**, **Banjo Kazooie**, **1080° Snowboarding**, **Star Soldier**, **Bust-a-Move 3**.
- MATTEO; Tel. 0547/384640

VENDO console **Sega Saturn** PAL nuovissima con cavi ed imballi originali, 2 joypad (uno dei quali analogico) ed i seguenti giochi europei: **Virtua Fighter 2**, **Daytona USA**, **Nights**, **Sega Worldwide Soccer '98**, **Resident Evil** e 2 CD demo giocabili, il tutto a £ 350.000. Massima serietà.
- LUIGI; Tel. 081/7415727

VENDO console **Nintendo 64** PAL nuovissima + 3 joypad originali Nintendo + 1 memory card + 6 giochi (vendibili anche separatamente): **Super Mario 64** (£ 50.000), **Mario Kart 64** (£ 50.000), **Mario Kart 64** (£ 50.000), **Wave Race 64** (£ 50.000), **F1 Pole Position 64** (£ 60.000), **Diddy Kong Racing** (£ 60.000), **Mortal Kombat Trilogy** (£ 70.000). Il tutto in condizioni perfette, con confezioni originali, a £ 650.000. Vendo inoltre volante con pedaliera originale **Mad Catz Analog Racing** per Nintendo 64 a £ 100.000. Massima serietà.
- ANDREA; Tel. 031/787576

VENDO console **Sega Saturn** giapponese + adattatore universale + memory card + 3 joypad + 3 CD demo + 2 giochi (**Sega Rally**, **Worldwide Soccer '97**) a £ 290.000. Inoltre vendo **Touring Car** (PAL) a £ 49.000, **Tomb Raider** (PAL) a £ 39.000, volante a £ 69.000, adattatore universale a £ 29.000. Infine vendo 3 giochi per Nintendo 64: **Yoshi's Story** (PAL) a £ 59.000, **Star Wars** (PAL) a £ 59.000, **Forsaken** (PAL) a £ 89.000. Tutto il materiale è in ottime condizioni. Annuncio valido in tutta Italia. Niente scambi.
- MARC; Tel. 06/9284129 (ore pasti)

VENDO per Super Nintendo versione PAL il gioco **Urban Strike**, sparatutto isometrico appartenente alla serie iniziata con **Desert Strike** e proseguita con **Jungle Strike**, ancora nella sua confezione (contenente anche il libretto delle istruzioni) e in condizioni perfette, a £ 40.000. Annuncio valido esclusivamente per la città di Milano.
- FABIO; Tel. 02/4045405 (ore pasti)

VENDO/COMPRO/SCAMBIO giochi per Nintendo 64 e Saturn. Per Nintendo 64: **MRC**, **Perfect Y**, **Go Go Trouble Makers**, **Mario Kart**. Per Saturn: **FIFA '96**, **Manx TT**, **Quantum Gate**, **Virtua Cop**, **Fighting Vipers**, **Golden Axe: The Duel**, **V-Volley**, **Victory Goal**, **Virtual On**. Cerco **Mobil Suit Gundam** (la serie), **Hokuto No Ken**, **Sega Touring Car**, **Lupin III**, **Time Bokan**, **Magic Knight**, **Ray Earth**. Cerco giochi anche per SNES e Megadrive.
- ALEX; Tel. 0187/494145

VENDO per Nintendo 64 giapponese i seguenti giochi: **Pilotwings 64** (£ 50.000), **Mario Kart 64** (£ 50.000), **Star Fox 64** (£ 50.000). Cerco un **Nomad Sega** usato o nuovo.
- MASSIMILIANO; Tel. 071/7591788

VENDO console **Sega Saturn** + 1 joypad + 1 CD demo. Inoltre dispongo di 3 titoli, tutti in ottime condizioni e completi di scatola e istruzioni: **Tomb Raider** (£ 39.000), **Quake** (£ 49.000), **Exhumed** (£ 45.000). Blocco unico, £ 250.000. Chi comprerà il blocco unico avrà in omaggio un **Game Boy** + 2 cassette (**Street Fighter II** e **Tetris**).
- MATTEO; Tel. 011/9673424 (ore serali)

VENDO cassetta per Nintendo 64 (versione PAL) **Pilotwings** a £ 60.000. Annuncio valido solo per la zona di Vicenza.
- Tel. 0424/411435 (ore pasti, escluso mercoledì e giovedì)

VENDO console **Nintendo 64** (PAL) + pad + memory card plus + adattatore universale a £ 130.000. Vendo inoltre i seguenti giochi per Sega Saturn: **Street Fighter Alpha** (USA; £ 20.000), **Sega Rally** (PAL; £ 25.000), **Guardian Heroes** (PAL; £ 30.000), **Alien Trilogy** (PAL; £ 30.000), **Discworld II** (PAL; £ 45.000), **Duke Nukem 3D** (PAL; £ 45.000), **D-Xhird** (JAP; £ 40.000), **Shin Shinobi Den** (JAP; £ 25.000), **Fighting Vipers** (JAP; £ 30.000), **Manx TT Superbike** (JAP; £ 40.000), **Nights** (PAL; £ 35.000). Oppure scambio con i seguenti titoli: **Shining The Holy Ark**, **Grandia**, **Last Bronx**, **Enemy Zero**, **Resident Evil**, **X-Men Vs. Street Fighter**, **Street Fighter Collection**. Cerco inoltre **Deep Fear** a un prezzo massimo di £ 50.000.
- LUCA; Tel. 019/703091

VENDO console **Nintendo 64** PAL, 1 anno di vita, usata pochissimo, ancora in garanzia, confezioni, imballi e istruzioni intatti + presa SCART + cavo corrente + 2 joypad originali + Rumble Pak + i seguenti giochi: **Super Mario 64**, **Mario Kart 64**, **Lylat Wars** (**Starfox 64**), **Clayfighter 63 1/3**, **Yoshi's Story** (**Yoshi's Island 64**). Il tutto in blocco o anche separatamente a prezzo da concordare. Chiedo e offro massima serietà. Possibilmente solo Puglia.
- ANTONIO; Tel. 080/3928210

VENDO i seguenti giochi per Saturn: **Virtua Fighter 2** (JAP; £ 30.000), **Guardian Heroes** (JAP; £ 30.000), **Nights** (JAP; £ 30.000), **Panzer Dragoon Saga** (PAL; £ 75.000), **Burning Rangers** (PAL; £ 50.000), **Shining Force III** (PAL; £ 50.000), **W.L.S. '98** (PAL; £ 50.000), **X-Men** (USA; £ 35.000), **Road Rush** (USA; £ 35.000), **Tomb Raider** (USA; £ 35.000), **Street Fighter Alpha** (USA; £ 35.000), **Shining The Holy Ark** (USA; £ 40.000), **Soviet Strike** (PAL; £ 40.000), **Duke Nukem 3D** (PAL; £ 50.000), **Wipe Out** (PAL; £ 30.000). Giochi in ottimo stato. I prezzi dei videogiochi comprendono le spese di spedizione.
- ROBERTA; Tel. 06/4391659

VENDO numerosissimi giochi per Saturn (da £ 30.000 a £ 50.000). Inoltre vendo moltissimi giochi per PlayStation e Super Nintendo a prezzi bassissimi.
- CARLO; Tel. 0142/71524

VENDO il gioco per Nintendo 64 PAL **Diddy Kong Racing** a £ 50.000 con in omaggio **FIFA 64**.
- YARI; Tel. 051/482059

VENDO console **Nintendo 64** PAL con 3 giochi (**I.S.S. '98**, **All Stars Baseball 1999**, **Diddy Kong Racing**) + 2 memory card + 2 joystick + 2 adattatori. Tutto a sole £ 430.000.
- DANIELE; Tel. 0445/526031

IMPOR TAZIONE
DIRETT A
DA U.S.A. E GIAPPONE

ORDINA AL
06/56339373
FAX 06/56341133
Via delle Canarie, 19
00121 OSTIA LIDO - ROMA

DREAMLAND



VENDIT A
PER
CORRISPONDENZA

ORDINA AL
0541/786496
FAX 0541/786621
Via Sigismondo, 36
47900 RIMINI

DREAMCAST L. 699000

Evolution	L. 149000
Godzilla	L. 139000
Incoming	L. 129000
July	L. 129000
Monaco GP II	L. 149000
Pen Pen Triacelon	L. 149000
Sega Rally II	L. 149000
Seventh Cross	L. 149000
Sonic Adventure	L. 149000
Turb	L. 139000
Virtua Fighter 3	L. 149000

JAP PlayStation USA

All Super Robot War	L. 149000
Armored Core Master of Arena	L. 129000
Battle Master	L. 99000
Blody Roar 2	L. 139000
Bokan Desuyo (Yattaman)	L. 149000
Bio Hazard 2 JAP	L. 49000
Bass Landing+PAD	L. 199000
Bass Landing	L. 139000
Brave Fencer Musashinden USA	L. 129000
Capcom Generation 2	L. 139000
Capcom Generation IV	L. 139000
Capcom Generation V	L. 129000
Capitan Commando X	L. 139000
Chacobo Dungeon	L. 99000
Chocobo Dongen II	L. 169000
Crime Crakers 2	L. 99000
Crisis City	L. 119000
Cool Boarders 2	L. 69000
Dead or Alive USA - JAP	L. 109000
Destrega	L. 129000
Deep Freeze	L. 129000
Dokiusey 2	L. 129000
Dragon Ball Z Legend	L. 79000
Dragon Ball Final Bout	L. 79000
Dragon Ball Battle 22	L. 79000
Ehrgeiz	L. 139000
Echonight	L. 139000
Elemental Gearbolt USA	L. 109000
Eretzvaju	L. 129000
Final Fantasy International	L. 89000
Final Fantasy VII	L. 79000
Final Fantasy VIII	L. 189000
Front Mission Alternative	L. 99000
Fighting Eyes	L. 139000
F4 Ridge Racer Type 4	L. 139000
Ganbare Goemon 2	L. 149000
Gundam 0079	L. 119000
Gundam Perfect one Year War	L. 59000
Gundam Char's Conterattac	L. 159000
Guyfard	L. 139000
Gun Barl	L. 129000
Hard Edge	L. 139000
King of Fighters 97	L. 149000
Konami Collection 3	L. 75000
Last Blade	L. 139000
Libero Grande	L. 129000
Lunar Silver Star Story USA	L. 139000
Lupin the 3rd	L. 89000
Marvel S. Heroes vs Street Fighters Ex Edition	L .129000
Metal Gear Solid USA	L. 129000
Metal Gear Solid P. Packpage	L. 229000
Marvel Super Heroes	L. 69000
Nightmare Creatures USA	L. 69000
Over Blood 2	L. 109000
Parasite Eve USA	L. 129000
Poket Fighter	L. 129000
Puzzle Bobble 4	L. 109000
Rival School Legion Heroes	L. 109000
Rockman Dash	L. 79000
Rally de Africa	L. 139000
Silent Hill USA	L. 139000
Super Robot Wars IV Scramble	L. 89000
Street Boarders	L. 149000
Street Fighter Zero III	L. 129000
SD Gundam G Generation	L. 139000
Side Pocket 3	L. 99000
Silhouette Mirage	L. 119000
Soukaigi	L. 139000
Tai Fu USA	L. 129000
Tales of Destiny USA - JAP	L. 119000
Tekken 3	L. 79000
Tenchu II	L. 139000
The Game Paradise 2	L. 99000
Tales of Fantasia	L. 149000
Trap Gunner USA	L. 109000
Thunderforce V	L. 109000
Time Bokan	L. 89000
Vampire Savior ex Edition	L. 139000
Winning Eleven 98/99	L. 139000
Xenogears USA	L. 119000

SEGA SATURN JAP - USA

Alien Trilogy	L. 59000
Anarchy in the Nippon	L. 89000
Astra Super Star	L. 109000
Baroque	L. 119000
Battle Caregga	L. 89000
Bomberman	L. 59000
Bomberman Fight	L. 99000
Burning Rangers	L. 99000
Command e Conquer	L. 59000
Choro Q Park	L. 69000
Capcom Generation III	L. 109000
Capcom Generation IV	L. 119000
Capcom Generation V	L. 119000
Cotton Boomerang	L. 139000
Chaos Seed	L. 99000
Daitona USA	L. 59000
Dragon Ball Z Legend	L. 79000
Drift King	L. 49000
Dungeon Master	L. 39000
Dracula X	L. 109000
Death Mask	L. 59000
Decathlete	L. 79000
Finalist	L. 69000
Eve the Lost One	L. 99000
Galaxi Fight	L. 59000
Gun Blaze	L. 79000
Gungriffon II	L. 119000
Last Bronx	L. 79000
Lupin the 3rd	L. 129000
Marvel S. Heroes vs Street Fighters	L. 129000

SEGA SATURN JAP

Mobil Suite Gundam	L. 139000
Neon Genesis Evangelion	L. 69000
Nemesis	L. 69000
Prisoner of Ice	L. 79000
Panzer Dragon RGP (Azel)	L. 69000
Road to Win 98	L. 79000
Real Bout Best Collection	L. 119000
Riglord Saga 2	L. 59000
Sega Ages	L. 109000
Sega Touring car	L. 69000
Super Robot Wars F. Final	L. 139000
Shining Force III 3° Episodio	L. 99000
Steam Hearts	L. 139000
Striker 1945 II	L. 129000
Sonic 3D	L. 119000
Sonic R	L. 79000
Solo Crisis	L. 75000
Tactical Fighter	L. 99000
Tokimeki Memorial	L. 89000
The House of the Dead	L. 99000
Thoshinden Ura	L. 59000
Thunderforce V	L. 129000
Yuna 3 Lightning Angel	L. 99000
V. Goal 97	L. 59000
Victory Goal	L. 59000
Wacu Wacu Seven	L. 69000
Winter Heat	L. 59000
Wachenroder	L. 119000
Willy Wombat	L. 59000
World Wide Soccer 98	L. 99000

GAME BO Y COLOR L. 159.000

Tetris DX	L.69000
Warioland II	L.89000
Harvest Moon	L.75000
Bomberman	L.75000
Frogger	L.85000
Gex	L.85000
Harvest Moon	L.75000
S. Black Bass	L.75000
Pitfall	L.75000
Power Quest	L.75000
Puyo Puyo Sun	L.75000
Rats	L.75000
Zelda	L.85000

SAMURAI SPIRITS SPECIAL BOX L. 249.000

NEO GEO POCKET L. 139.000

King of Figther R-1	L.95000
Pocket Tennis	L.85000
Samurai Spirits	L.95000
Cup Soccer 98	L.85000

JAP NINTENDO 64 USA

N64 JAP L. 230000

Bio Freaks USA	L. 59000
Bomberman	L. 79000
Bust - a move 3 USA	L. 149000
Castelvania USA	L. 159000
Chamaleon Twist	L. 59000
Choro Q	L. 109000
Clayfighter USA	L. 79000
Dark Rift USA	L. 99000
Dinamite Soccer	L. 59000
Dezamon	L. 109000
Dual Heroes	L. 89000
Duke Nukem 64 USA	L. 89000
F - Zero	L. 129000
FIFA 99	L. 149000
Go Go Truble Maker	L. 39000
Golden Eye	L. 89000
G.A.S.P.!	L. 129000
Gex: Enter the Geco USA	L. 139000
Hexen USA	L. 39000
Hyper Olimpic Nagano	L. 79000
Hiriu no Ken	L. 59000
Human Grand Prix	L. 49000
Killer Instinct USA	L. 79000
Knife Edge USA	L. 139000
J. League Eleven Beat	L. 49000
Yoshi	L. 30000
Lamborghini USA	L. 79000
Mario Party USA	L. 159000
Multi Racing Champ. USA	L. 59000
Mace the Dark Age USA	L. 99000
Mission Impossible USA	L. 129000
NBA In the Zone 98	L. 99000
Quake USA	L. 99000
Quake 2 USA	L. 169000
Robotron 64 USA	L. 39000
Snobo Kids	L. 79000
Super Robot Spirits	L. 169000
Star Wars Rouge Squadron	L. 169000
Star Soldier	L. 69000
Tataise Gaiden (puzzle)	L. 119000
Top Gear Overdrive	L. 149000
Turok 2 USA	L. 189000
Wild Choppers	L. 59000
Wayne Gretzky's 98 USA	L. 69000
Zelda USA	L. 189000

ACCESSORI

MODELLINI


a tutto
DREAMCAST
A SOLE L. 139.000
ACCESSORI DISPONIBILI
SEGA RALLY
2
TITOLI IN USCITA
VIRTUA STRIKER
BUGGY HEAT
BIOHAZARD
AERO DANCING
TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI.
ORARI: 9.30-12.30 15.00-19.30 (LUNEDI MATTINA CHIUSO)
VENDITA PER CORRISPONDENZA
SERVIZIO ASSISTENZA ON-LINE
CASH & CARRY PER RIVENDITORI
MODIFICHE E RIPARAZIONI IN SEDE
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076
www.intremarket.com/micromedia
MICROMEDIA
MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY